2'95€
491 Ptas.

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE



Acción

HOBBY PRESS

¡¡GRATIS!!
CALENDARIO 2002
Calendario Pokémon 2002
¡¡ALMANAQUE DE 8 PÁGINAS CON TUS PERSONAJES FAVORITOS!!

GUÍA DE COMPRAS
Todos los juegos para GB Advance comentados y puntuados

RESIDENT EVIL PARA GAMECUBE
¡¡Todas las nuevas pantallas!!

Soluciones, pistas y claves para todos los juegos

LOS 300 MEJORES TRUCOS DE POKéMON

Nº 111
FEBRERO

8 424094 810024 00111

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

¡¡6 GUÍAS ALUCINANTES!!
•ZELDA AGES Y SEASONS
•HARRY POTTER
•Tomb Raider •Paper Mario •Pokémon Oro y Plata

SUMARIO
Nº 111 | FEBRERO 2002

Noticias

SUPER MARIO ADVANCE 2

El mundo es un pañuelo y la historia va por ciclos. Hace diez años «Super Mario World» rompió moldes en Super Nintendo, y ahora lo hará otra vez dentro de «SMA 2», el nuevo cartucho para Advance. Pero hay más "news": Resident Evil, Tekken Advance, Tony Hawk 4...

6

TRUCOS

TODO POKéMON

Podéis contarlos vosotros mismos. Hay 300 (incluso alguno más) trucos para todos los juegos de Pokémon disponibles. Había más, sí, diréis, pero aquí tenéis los mejores y sólo los mejores. Repartidos en 6 páginas nada menos. Si acabáis de estrenaros en este mundillo, bienvenidos al manual de "primeros auxilios"...

62

PREVIEWS

Las películas de Disney y Pixar son cada vez más perfectas, descabelladas e hilarantes. Y sus juegos también. Os presentamos a Sulley y su mundo de monstruos asustanenes en la pantalla de GBA. Y por si eso no os basta, le damos el primer repasito a un título que dio mucho (quizá demasiado) que hablar con sus peliagudos combates: Mortal Kombat. Sin tapujos, para Advance.

NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

GUÍAS DE COMPRAS

ESPECIAL ADVANCE



Justo cuando tenías decidido qué juego comprar, llegas al escaparate de tu tienda favorita y ves que hay doce títulos más. Vaya, vaya... Pues nada, a casa, a leer nuestra superguía de compras para Advance, y a comprar el que más mole.

20

Otras secciones

GUÍAS DE TRUCOS

Vamos a empezar con Link. Le vamos a coger por la chepa, y a guiarle, pasito a paso, por el mundo de Holodrum. ¿Y en las mazmorras? También. Lo mismo. Hasta le moveremos la espada cuando sea oportuno. Pero no creáis que los demás se van a quedar desatendidos: Mario, Lara y Pokémon, también avanzan.

¡20 FISH FILES!

Regalamos 20 cartuchos del juego que más se va a poner de moda en vuestra Game Boy. Participad ahora o callad para siempre.



31

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

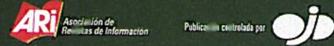
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares:
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.
Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27
7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



CAPCOM PREPARA UN «RESIDENT EVIL» DE CINE

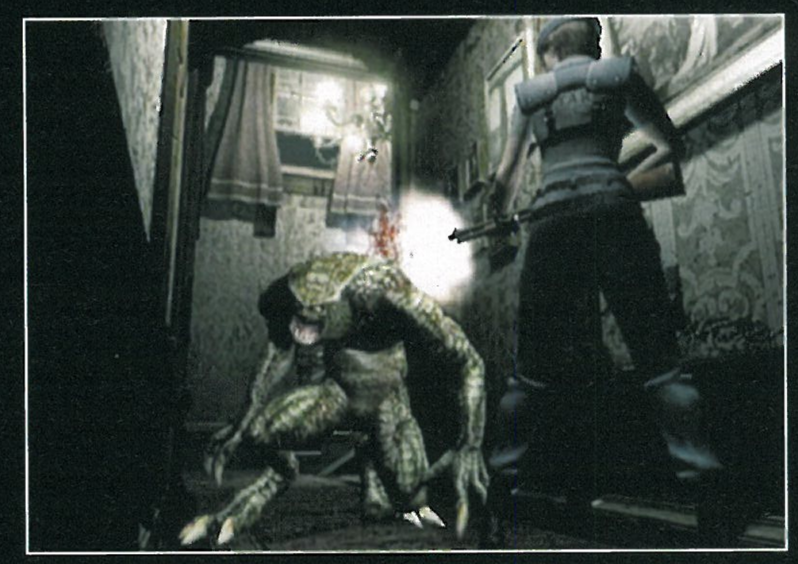
El jefe de desarrollo del juego, Mr. Mikami, nos descubre nuevos detalles sobre el esperado RE de GameCube.

El señor Mikami, "papá" de la serie y jefe de desarrollo de la versión GC, está poniendo toda la carne en el asador para hacer un juego redondo, y **son seguros muchos cambios** respecto a las entregas de PlayStation, que por cierto a este señor no le gustan nada.

La **mansión** donde se desarrolla el juego ha sido casi **completamente rediseñada,** aunque Mikami ha optado por dejar intactos algunos lugares claves para que sea fácil compararlos con los de las primeras versiones.

Las **animaciones** también evolucionarán. Según Mikami, los personajes de «Biohazard» se han caracterizado por su rigidez, por eso se está trabajando con mimo en las posibilidades de animación. Esta vez **nuestros héroes y todos los personajes se moverán suavemente,** con fluidez y realismo, y se beneficiarán del diseño de movimientos de los juegos de lucha.

En principio está prevista una opción para **dos jugadores simultáneos,** al estilo del que ofrecía «Biohazard 2». Pero la idea es ofrecer un **nuevo argumento,** más trabajado que el de las entregas PS. Mikami está en ello, y en todo, así que tendremos más datos en cuanto "suelte" el juego, cosa que ocurrirá a finales de marzo, en Japón, si las cuentas no nos fallan. De momento, paladead estas imágenes.

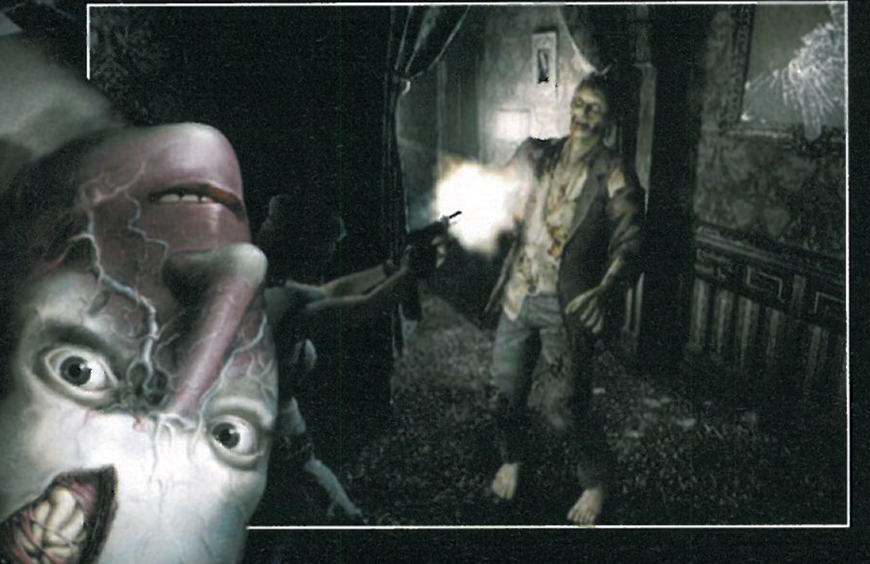


Habrá nuevos efectos en la casa: niebla, fuego..., pero algunas cosas nunca cambian.









Esta versión de GameCube potenciará el espectáculo de los efectos visuales.

Los decorados los percibiremos en 2D, pero debéis saber que inicialmente parten de modelados tridimensionales.

¡¡NUEVO!!

«EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» PRONTO EN NUESTRAS PANTALLAS

Vivendi Universal se ha hecho con los derechos de la película

Vivendi Universal Publishing y Tolkien Enterprises han firmado un acuerdo según el cual Vivendi adquiere los derechos de «El Señor de los Anillos». A su vez, Vivendi ha dejado en manos del grupo de desarrollo Universal Interactive el trabajo de llevar las novelas **«La Comunidad del Anillo», «Las Dos Torres» y «El Retorno del Rey»** a las pantallas de las nuevas consolas.

Jim Wilson, presidente de Universal Interactive, ha comentado que **"los juegos nos trasladarán la profundidad y complejidad tanto de la historia como de los filmes, creando un mundo mágico** que sabrá satisfacer a los amantes de Tolkien". La compañía ha reunido a un equipo de desarrolladores entusiastas de la Edad Media, que domina esta época legendaria y que ya está trabajando en proyectos para GameCube y GB Advance.



Esperemos que el juego sea un fiel retrato de la fenomenal película de Peter Jackson.

SEGA LANZARÁ «VIRTUA STRIKER 3» EN FEBRERO

Sega prepara buen fútbol para GameCube. Estará listo el 14 de febrero en Japón y promete **gráficos perfectos, animaciones muy reales y detalles** como un partido de verdad. «Virtua Striker 3» contará con **64 selecciones,** lo que significa un total de 1.400 jugadores que se las verán en 13 estadios diferentes. Por si no tenéis suficiente dispondremos de un potente **editor de jugadores y equipos.** Además, un control ajustadísimo nos permitirá **hilar jugadas espectaculares,** y elegir entre 20 formaciones de ataque diferentes mientras estamos en pleno partido. Vaya golazo.







ACCLAIM YA JUEGA EN GAMECUBE

Ya hemos jugado con «Crazy Taxi», «Dave Mirra» y «Extreme G-3»

¿Nuestras impresiones? Muy, muy buenas. «Crazy Taxi» es la **versión del juegazo de Dreamcast,** tal cual. Ya sabéis, hacer de taxistas y trasladar al personal por las calles de San Francisco a toda mecha. Cuanto antes lleguemos, antes conseguiremos otro cliente. De **«Extreme G3»** hemos salido flipados. No hemos visto nada tan **rápido, sólido y jugable** desde hace mucho tiempo. Y **«Dave Mirra BMX Style»** tiene un motor de juego suave y ágil, que nos invitó a hacer innumerables piruetas sobre la bicicleta. Tan alucinante como manejable. Ahora sólo falta que nos confirmen cuando tendremos aquí las versiones PAL. ¿En mayo?



«Extreme G3» mejorará sin condiciones cualquier entrega previa. Es el juego de carreras más flipante que hemos probado.



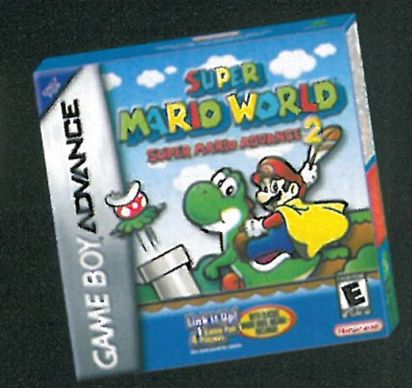
«Crazy Taxi» ofrecerá mejores gráficos que la versión Dreamcast y un motor de juego mucho más dinámico. El carácter "salvaje" seguirá presente.



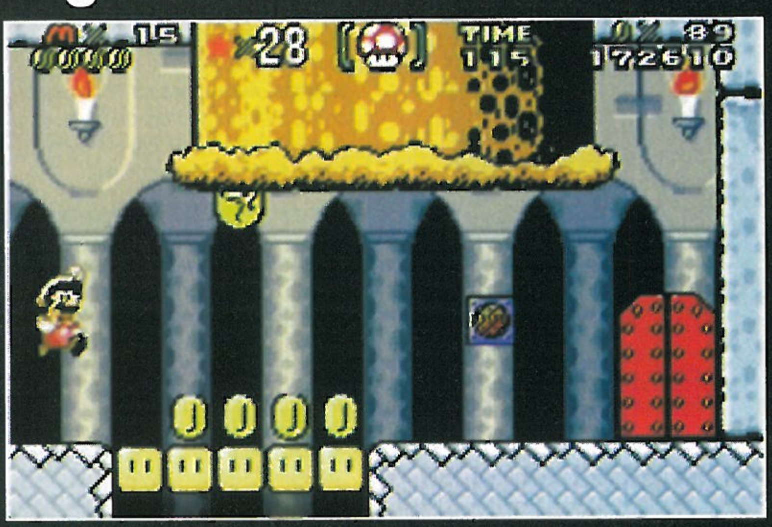
«Dave Mirra» será el juego perfecto para los fans del BMX y el bicicross y eso.

¡¡¡NOVEDAD!!!

SUPER MARIO ADVANCE 2



¿SALTAR DE SNES A ADVANCE? ¡CON LA GORRA!



Cuando un juego es bueno, lo es para toda la vida. Lo comprobaremos con «Super Mario Advance 2» y su «Super Mario World».



Para los jugadores defensores del rebusque y la glotonería, «SMW» será el paraíso. Habrá secretos por todos lados.



Al llegar al final de cada fase deberemos saltar tan alto como podamos. Igual que en los viejos tiempos, con Mario en NES.



Entre las barbaridades a ejecutar se incluirá caer sobre bichos voladores.



El plataformeo indiscriminado será más que continuo, a lomos de Yoshi, o sin él.

Ya son diez años los que han pasado desde que Mario irrumpiera en SuperNES con «Super Mario World». El título más jugado por estos redactores y un gran porcentaje de los que nos leéis, va a dejar las modas a un lado para volver a mostrarse con el atuendo de la década pasada. Eso significa **gorra roja, peto azul, mostacho frondoso y... ¡sí, y capa!** La capa que permitirá volar al fontanero por **los mismos escenarios que recorrió en la Super.** Exactamente. Seguirán el esquema de entonces, es decir, **tres fases y a por el castillo,** pero siempre, pudiendo elegir el camino entre dos o más opciones. Estará por allí Yoshi, y podremos **escoger entre Mario y Luigi** para superar cada fase. Pero también estarán aguardándole los enemigos de siempre que, esperemos, no hayan aumentado en número o habilidades, pues ya eran dificilillos. Para todos los que os perdisteis aquella época dorada (que es que sois unos púberes) será un título indispensable en vuestra juegoteca porque, además, **incluirá «Mario Bros.».** Sí, el mismo que pudimos jugar en el primer «Mario Advance». La versión clásica, con mejoras gráficas, jugables, y la maravillosa opción para 4 jugadores que tanto ha dado que hablar en nuestra redacción. **En Marzo,** más.



Vais a aprender a volar con Mario. Recogiendo una pluma, Mario se calzará la capa voladora y podréis explorar cada nivel (de nuevo) por donde antes no podíais ni imaginar.



También será una habilidad a tener en cuenta el garrapatear por estas alambradas. Además, podrás recorrerlas por dentro o por fuera, para recoger todas las monedas por allí desperdigadas.

¡PRIMICIA!

A "PATADAS" CON ADVANCE

«TEKKEN ADVANCE» YA ESTÁ PREPARADO PARA LA LUCHA

Su fecha de salida, aún por confirmar

Los amantes de la lucha ya pueden ir preparando sus mejores galas. Se acabaron las posibles envidias y renegados llantos, porque **«Tekken Advance» llegará con sus mejores nueve luchadores.** Paul, King, Nina, Lei y compañía prometen horas de patadas, puñetazos, **enrevesadas llaves y fantásticos combos.** Con todos los modos de sus mayores (incluido el nuevo modo Tag, con 3 luchadores por equipo), personajes estudiados al milímetro para dar una **sensación 3D de calidad,** y la opción para dos jugadores (mediante Cable Link), que permitirá que la profundidad de nuestro juego mejore con contrincantes humanos. Aún no tiene fecha, pero a la que sepamos algo más, os lo decimos en dos patadas.

Los fans de la lucha estáis de enhorabuena. «Tekken» asoma por la puerta junto a sus mejores nueve luchadores.



El diseño de los personajes consigue una sensación 3D perfecta. Estamos deseando ponernos frente al jueguecito.

¡ÚLTIMA HORA!

GAME CUBE EN EL "MILIA" FRANCES

El evento más importante europeo en la industria online/digital y del videojuego, el MILIA, tendrá esta edición un aliciente extra. **Nintendo presentará su GameCube junto con 20 títulos** durante este show que tendrá lugar en **Cannes, Francia, entre los días 4 y 8 de febrero.** El Milia reúne a programadores, productores y editores del mundo online y digital (internet, televisión...) en un foro en el que se descubren novedades de futuro y se asiste a multitud de conferencias. Este año Nintendo contará con un stand de 250 metros en el que se podrá jugar con «Smash Bros», «Rogue Leader», «FIFA 2002» y «Sonic 2» entre otros. Además, **Dave Gosen y Stephan Bole** (director de marketing de Nintendo Europa y director de Nintendo Francia respectivamente) participarán en una conferencia de prensa exclusiva el día 5 de febrero. Seguro que ahí se descubre la fecha de lanzamiento en Europa.



«BLOODRAYNE» SE ACERCA A GAMECUBE

¿Listo para pasar miedo?

«Bloodrayne» es uno de los **juegos más oscuros** a los que nos enfrentaremos este año. Manejaremos a una agente secreta bastante peculiar, pues es **mitad humana, ¡mitad vampiraAAH!** Pero no hay que asustarse, pues, gracias a ello, disfrutaremos de habilidades como una **fuerza bestial, visión nocturna (con zoom), saltos imposibles y habilidades como esquivar balas.** La gracia es que deberemos churrupar la sangre de nuestros enemigos (nazis de los años 30) para mantener estos poderes. El juego estará animado por el motor "Terminal Reality", que permitirá detallados entornos 3D, sorprendentes efectos de cámara y vista en tercera persona. Llegará a finales de año.



CONFIRMADO

ACTIVISION ANUNCIA EL ESPERADO «TONY HAWK 4»

Lánzate a grindar más y mejor, en Advance y GameCube



La cuarta está en camino. **Activision ha confirmado que Neversoft Ent. está desarrollando** una nueva entrega del genial e idolatrado juego de skate. Habrá **patinadores reales,** como en sus entregas anteriores, y un sistema de combos similar al utilizado en «Tony Hawk 3», es decir, que los Manuals estarán presentes, para uso y disfrute de los más hábiles. Además se nos asegura, desde la sede de la compañía, que el juego aprovechará la potencia de las nuevas máquinas para **crear un nuevo nivel de diversión.** Vale, nos conformamos con eso de momento. Y no nos preguntéis por la fecha, que acaban de empezar a trabajar en él.

ASÍ SERÁ «V-RALLY 3» EN GAME BOY ADVANCE

El 2002 viene con muchas sorpresas bajo el brazo. Ésta se llama «V-Rally 3» y **acaba de salir de la factoría de Infogrames.** La casa gala lo tenía todo preparado, pues junto a la información han dejado caer las **primeras imágenes. Y qué pinta** más fenomenal que tiene. Vemos un **Ford Focus** bien detallado, circulando a toda pastilla por decorados muy realistas. Habrá **más vehículos** sacados de modelos reales, claro, aunque se desvelarán (junto con los circuitos) cuando Infogrames tenga listo el juego, que suponemos será **antes de primavera.** Saboread, de momento, este primición.



El Ford Focus pasea su solidez por pistas nevadas.



La velocidad y el control serán dos de las claves del juego.



Las imágenes dejan claro el aspecto gráfico formidable de «V-Rally 3».



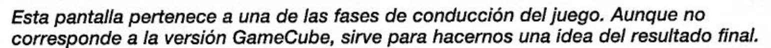
En pantalla tendremos todos los indicadores para no perdernos.

JAMES BOND SE ESTRENA EN GAMECUBE

Electronic Arts lanzará «Agent under fire» en primavera

Bond, James, espía inglés y estrella del cine, últimamente héroe de videojuego, estará en GameCube finalmente de la mano de Electronic Arts. Su «Agent under fire» está en desarrollo en las **oficinas de Vancouver, Canadá,** donde lo están tratando con todo el mimo que se merece. El juego combinará **acción de la buena, aventura de espionaje y conducción** para crear una criatura deliciosamente jugable. Adoptaremos el papel de 007 a lo largo de **10 localizaciones** alrededor del mundo, jugándonos el pellejo en 12 niveles. En las fases de acción, dominará el **shoot´em up subjetivo** con las armas más modernas y gadgets muy imaginativos a nuestra disposición. Los stages de conducción se han diseñado con el **motor de «Need for Speed»** y nos pondrá al volante de los clásicos **Aston Martin DB5, BMW Z8... y un tanque.** En todos los modelos disfrutaremos de las últimas novedades de Q.





Esta pantalla pertenece a una de las fases de conducción del juego. Aunque no corresponde a la versión GameCube, sirve para hacernos una idea del resultado final.



«STREET FIGHTER ALPHA 3» DEBUTARÁ EN MARZO

Capcom tiene todo listo para lanzar el juego de lucha definitivo de GB Advance

Si flipáis con «Street Fighter II», preparaos para un **estallido de genialidad** con la última entrega que Capcom tiene entre manos. «SF Alpha 3» contará con **33 luchadores** y nos permitirá elegir entre **tres tipos de lucha para cada personaje.** Habrá múltiples modos de juego, incluido un **versus con cable link** que va a hacer las delicias de todos. Sobre el aspecto gráfico del título, poco más hay que añadir a lo que "cuentan" estas imágenes. La fecha estimada de lanzamiento es **marzo,** así que no babeéis mucho hasta entonces.



GB Advance no se priva de nada: ¡¡33 luchadores para elegir!!



Los efectos de golpes estarán cuidados al máximo. Fijaos qué detalles.



Un modo versus permitirá enlazar dos consolas y dos luchadores.

Es tiempo de "Fatalities"

MORTAL KOMBAT

¿Conocéis «Mortal Kombat», verdad? ¡Ah!, ¿tú no?, pues sigue leyendo y al loro, despistado.

Muchos de vosotros sois (al igual que nosotros) fieles seguidores de una de las **sagas que más han dado que hablar en la historia** de los videojuegos: «Mortal Kombat» lleva repartiendo golpes y haciendo amigos desde hace muchos años. Ya sea por su indiscutible "dureza", su peculiar jugabilidad o simplemente por ese "feeling" carismático que desprende, habréis esperado impacientes una versión para GB Advance. Bueno, pues sabed que ya le queda menos. Más concretamente, llegará por aquí en el mes de febrero, con el espíritu de la saga intacto. Ya sabéis, **más de 23 luchadores,** desde los veteranos Scorpion o Kano, hasta los novísimos NightWolf o Cyrax; los siempre polémicos **fatalities, la sangre** (será para más de 13 años, seguro) y la posibilidad de perdonar la vida a nuestros rivales mediante los "Friendship". Claro está que la versión que tenemos no es la final y faltan ciertos matices que pulir, pero esperamos que **Virtucraft le dé un repasillo al control,** porque, de momento, no hay quien haga un "Fatality" ni queriendo. Por lo demás, «Mortal Kombat Advance» estará en la línea del resto de las entregas aparecidas hasta la fecha, que no son pocas (siete u ocho, así a ojo). Mantendrá en pantalla unos **magníficos e inquietantes escenarios,** y disfrutaremos (los sádicos, más) de gritos y quejidos digitalizados para la ocasión. Cuidado con las pantallas, que salpican.



Aunque incluye una opción para desactivar la sangre en los combates, el juego continúa siendo tan rudo como siempre.



En algunos escenarios tendremos la posibilidad de enviar a nuestro oponente a otra localización con un "upper-cut".



Cada uno de los luchadores tendrá un mínimo de dos "Fatalities" diferentes.

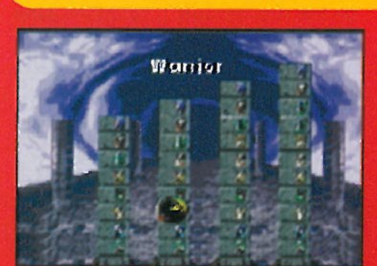


Los golpes especiales y su ejecución se mantendrán en esta versión para GBA.



Otro aspecto que perdurará y que agradecemos con gusto son los combos.

¿Y LO NUEVO?, ¿CUÁNDO?, ¿DÓNDE?





Pues no mucho, bueno sí, que es portátil, aun así, ahí van sus mejores cartas: la nada despreciable cifra de 23 luchadores con fatalities y golpes propios (amén de alguna que otra sorpresa oculta), cuatro destinos diferentes (con más o menos contrincantes), tres niveles de dificultad y dos modos para dos jugadores.

«Mortal Kombat» llegará a GBA repleto de luchadores, sangre y una ambientación tenebrosa y oscura.



DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- LUCHA
- FEBRERO
- Compañía: **MIDWAY**
- Equipo: **VIRTUCRAFT**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La polémica surgió en **agosto de 1992,** cuando un rompedor juego de lucha aparecía en los salones recreativos. Sus principales bazas: luchadores digitalizados y sangre, mucha sangre. **«Mortal Kombat» marcaría un antes y un después** en la historia del videojuego.

UNA APUESTA...

Aparte de la quinta y por el momento última parte de la saga que estará en **GameCube a lo largo de 2002,** se esta preparando la nueva entrega cinematográfica que se titulará «Mortal Kombat 3».



El hombre, el oso y el monstruo, cuanto más feo más... mejor

MONSTRUOS S.A.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA
- FEBRERO
- Compañía: **THQ/DISNEY**
- Equipo: **NATSUME**
- Origen del Juego: **USA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Las cifras en las salas de cine estadounidenses han batido récords. Es **la película más exitosa de Disney hasta la fecha**. La recaudación en el primer fin de semana fue similar a la de «Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma». Flipa.
- El trailer disponible en **Pixar.com** nos hace querer ir a ver la peli ya mismo. **Pocas veces nos hemos reído tanto** con unos bichos animados. «Toy Story 2» se salió en su momento, pero esto ya es... Por cierto, **apta para todos los públicos**, que los nenes también se van a reir, en Febrero.

CÓMO LO VES

Las aventuras son el género estrella del amplio catálogo de Advance. Pero algunas necesitan algo más de picante para triunfar.

¿Te asustan los monstruos? ¿Y los de Disney y Pixar? Pues éstos son los que menos deben hacerlo, hijo, porque son de los simpáticos.



Al final, Sulley, el monstruo verde, velará por la salud de la pequeña Boo.



Este bicho puede no tener cabeza, pero a cambio, Zeus le ha dado muchos ojos.



Los saltos bien altos serán una de las claves a la hora de conseguir objetos.



Podremos corretear por una gran variedad de lugares. Incluirán desde la casa de Boo hasta las calles de Monstruópolis.



Las bocas de riego parecen ser universales. En el mundo de los monstruos serán exactamente igual que en las películas. Obvio.



Sulley lucirá en la pantalla de Advance casi tan bien como en el film de Pixar.

Como el turrón "La Brasa", Disney siempre vuelve por Navidad. Y como ya no queda mucho polvorón que catar, nos quieren endulzar el resto de la vida con un tranquilizador pensamiento: los monstruos del armario son buena gente. ¿Cómo es posible? Entonces, ¿por qué asustan a los niños? Pues porque es su trabajo, hombre. Que aquí todos tenemos que ganarnos el pan de alguna manera.

El mundo de los monstruos

Aunque nadie tenía ni idea de ello, resulta que **existe un mundo paralelo, donde los monstruos habitan a sus anchas**, tienen una sociedad regida por leyes y todo eso que estudian los... los que estudian eso, incluida la industria, entre las que se encuentra "Monstruos S.A.". Allí es donde van todos los días nuestros protagonistas, fichan a la entrada y se disponen a... **asustar niños de nuestro mundo**. Sulley, el grandón verde con manchas moradas, es el más eficaz de todos. Y el divertido pequeñajo del ojo solitario, Mike, el mejor amigo del grandón. Todo es maravilloso hasta que una niña, la muy despistada, se cuela por la puerta del armario de su habitación y... **¡aparece en el mundo de los monstruos!** ¡Imposible! **¡una invasión humana!** ¡hay que hacer algo! ¿Qué? ¿Un juego para GBA?

Monstruos en nuestro mundo

Por si no bastaba con la invasión humana, **también los monstruos invadirán nuestras Advance.** Y tomaremos su control justo en el punto donde hemos dejado la película. La niña, **Boo, tiene que volver a su mundo** y, para ello, lo más lógico es volver a meterla por la puerta de su armario. Pero algunos



La recogida de objetos será el objetivo primario de Sulley. Habrá que mirar el mapa cada dos por tres para encontrarlos.



Visitaremos incluso las salas de la propia empresa, Monstruos S.A., para poder salvar a la pequeña descarriada.



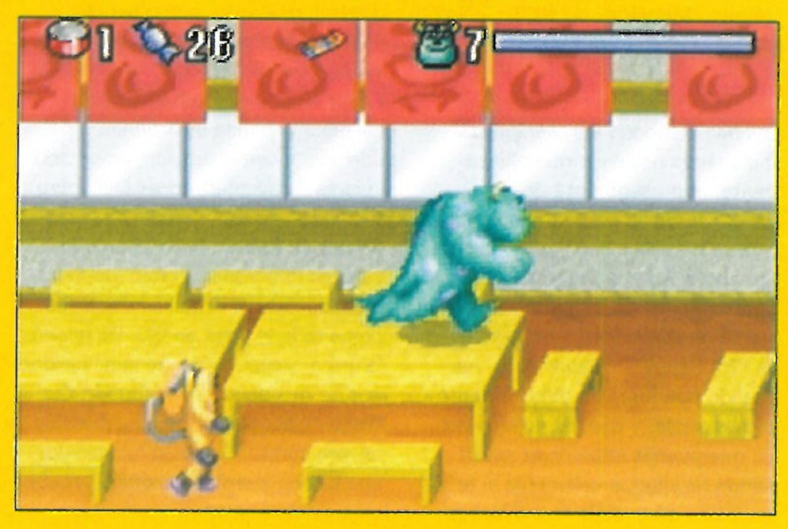
Cada nivel estará formado por varias fases. Cada puerta llevará a una.



Además de muchas habitaciones, también habrá varios pisos que visitar.



Deberemos mirar el mapa para saber en qué puertas podremos introducirnos.



¡MIRA QUÉ MALOS!



Y no se les puede llamar malas personas, encima. Son malos bichos que, con tal de jorobar, se enfrentarán al propio Sulley al finalizar el nivel . Unos gritos y disparos bien dados y... al garete.

La sencillez de planteamientos de «Monstruos S.A.» hará de él un título de los más jugables.



Si encontramos un ítem raro, tendremos asegurado el paso a la fase de bonus.



Empujar alguna que otra cajita tampoco será esfuerzo para semejante mole.

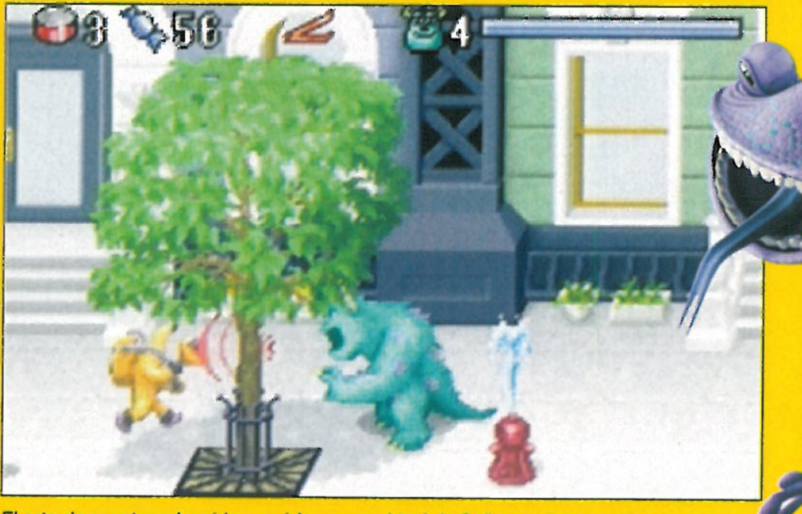
MINIJUEGOS

Se incluirán **dos tipos**. Los primeros, en la nieve, consistirán en correr mucho y coger el máximo número posible de caramelillos... sin que te pille la bola de nieve que te persigue. El otro, será un puzzle con todas las letras: encajar las piezas de la puerta en el lugar correcto.





monstruos de mal carácter se encargarán de que no sea así, sólo por fastidiar a Sulley. Partirán la puerta en pedazos, y nosotros **tendremos que recorrer Monstruópolis** para recogerlos todos. Con scroll lateral y **3 planos de profundidad**, nuestro ahora amigo Sulley se desplazará a base de correteo y salto, esquivando a los **numerosos enemigos** que poblarán cada nivel. Si se ponen pesados, bastará con meterles un buen berrido para atontarlos y poder pasar sin que nos hagan daño. Habitación por habitación, iremos encontrando ítems de energía, vidillas extra, **minifases de bonus** (serán de pura habilidad) e incluso algún que otro ejercicio de ingenio. Y todo dentro del **entorno gráfico creado por Pixar,** pasado a GBA con mucho arte. En fin, que entre **simpatía y jugabilidad**, estos monstruos se van a hacer un hueco en el catálogo de Advance.



El arte de asustar a berridos será la mayor virtud de Sulley, o al menos, la que más llamará la atención. Un útil efecto que hará que los enemigos se queden atontadillos.

¿Una pecera? ¡Una vitrina se merece!

THE FISH FILES

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **MICROIDS**
- Desarrollador: **THE 7TH SENSE**
- Tipo de juego: **AVENTURA GRÁFICA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **7 ZONAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **39,01 € (6.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
Quien no se fije bien, creerá que son pantallas de Advance. No le podemos pedir más a GBC.

SONIDO 80
Los efectos se cuentan con los dedos de una mano, pero las melodías saben acompañar.

JUGABILIDAD 92
La traducción, aunque algo deslabazada, ayuda a reír a pleno pulmón. Sin puntero, casi mejor.

DURACIÓN 95
La desesperación forma parte de estas aventuras, pero es que además tienes 170 habitaciones que visitar. Y eso da para mucho.

TOTAL 95


¡Eso son gráficos! Y encima, cachondeito total.


La traducción a veces confunde al jugador.

Aventura gráfica. ¿Alguien sabe lo que es eso? En Nintendo no se han visto muchas, pero si alguno recuerda «Maniac Mansion» de NES... ¿No? ¿Acaso estáis todos pez?

Pues no, pez no queda uno

Los han mangado los alienígenas. O al menos eso es lo que piensa **Dante, el protagonista de la aventura.** Es un tío un poco tonto, pero **te hará reír** con cada una de sus **acciones y delirantes diálogos.** Curiosamente, no lo manejarás por medio de un puntero. Los señores de "7th Sense", italianos ellos, han querido que **muevas directamente al personaje,** y que los objetos con los que puedas interactuar vayan siendo resaltados solamente si te acercas a ellos. Es la forma que se han buscado para hacer **este tipo de aventuras algo más asequible** para los peques.

Aparte del **innovador sistema de control,** destacan, como habrás notado aún siendo poco avispado, los pedazo de gráficos... ¡para GBC! Entrar en una nueva habitación y caérsete la babita es todo uno. Y si, además, avanzar requiere tener cierto ingenio (la aventura no es fácil, pero tampoco vas a morirte sin acabarla), **controlas hasta tres personajes,** y tienes que visitar un total de **170 localizaciones,** «The Fish Files» se come todo lo visto en GB. De hecho, la única comparación de igual calidad que se nos ocurre es **«Alone in the Dark»,** y aunque se pasaba miedo y tal, era cortito. Si nunca has tenido una **buena aventura gráfica,** prueba ésta y ríete a gusto.



Beppo nos ayudará a resolver el enigma de los peces de colores. Vende de todo.



Nuestro amigo griego se tendrá que vestir de mujer para ayudarnos. ¡Qué tío!

PERO... ¡QUÉ RISA!



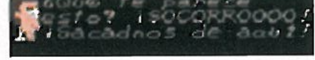












Sólo un ejemplito para que veas a qué te enfrentas. Los agentes Folder y Smelly se te presentan y comienzan un diálogo idiota... de los muchos que hay en el título. Léetelo hombre, que mola.



Fritz alucinará cuando llegue a una dimensión en la que el mundo se ha parado en los 60. Todo hippy, y el tan... alemán.



Desde este momento, el viaje interdimensional, podremos controlar a tres personajes diferentes. El juego es variadito.

Juguemos a la guerra

ADVANCE WARS

Parece que nadie se decidía a desarrollar un juego de este género para nuestra querida Advance. Pero por fin estamos de suerte los más estrategas...(y los menos también, claro).

¡Ya era hora!

Con la variedad de títulos existentes para GBA ya empezábamos a echar de menos uno de estrategia. Pero estrategia de la de toda la vida, **por turnos** y tal. Ya sabéis, dos equipos (o hasta cuatro en multijugador, con uno o cuatro cartuchos) formados por varias **unidades con diferentes características**. Primero **mueve y/o ataca** un jugador y, a continuación, el siguiente. Fácil, ¿verdad? ¿Y si os decimos que el terreno, el combustible de ciertas unidades y, por supuesto, vuestra pericia bélica son factores indispensables para salir victoriosos del campo de batalla?, la cosa gana ¿eh?...Pues teniendo en cuenta que además disponemos de más de **18 tipos de unidades (tierra, mar y aire)** y que existe la posibilidad de ganar la batalla en los más de 115 escenarios que posee, de dos maneras diferentes, podréis iros haciendo una idea de la profundidad que alcanza «Advance Wars». Por no hablar del completo **tutorial** (ahí empiezas a engancharte), o el **editor de escenarios,** que amplía la vida del juego, y todo en un **perfectísimo castellano**. No obstante, debéis tener en cuenta que no deja de ser un juego de estrategia, que está orientado a un público específico. Un juego muy bueno, pero de estrategia. De todas formas, "AW" **es especial** y se merece una oportunidad por parte de los que nunca se han atrevido a afrontar este "complicado" género: es **divertido, jugable y adictivo**.

FANTÁSTICO Sólo en GBA era posible realizar un título de estrategia tan jugable y adictivo.

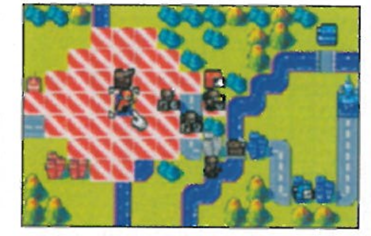


Ganar la partida es tarea fácil: eliminar a toda la oposición o conquistar su base.

Parece que nuestro soldado se ha metido en un serio problema... ¡no sabe nadar!

UN ALTO OBLIGADO





La complejidad de las unidades y sus posibilidades, así como la variedad de terrenos son aspectos que hay que dominar "al dedillo". Por eso es indispensable superar el modo entrenamiento para acceder a la campaña.

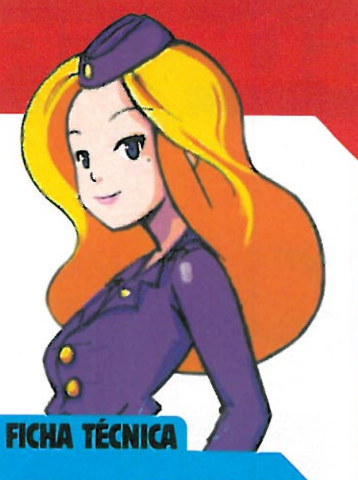


Durante las batallas dispondremos de una vista general del mapa. Pero, en el momento de la lucha, el juego adoptará una aspecto tan sorprendente como este.





El modo multijugador es muy variado, entretenido y aún más adictivo.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **+ DE 115 ESCENARIOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-4 JUGADORES**

- Precio: **45,05 € (7.495 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
En este tipo de juegos es lo menos importante , aun así, fatásticos.

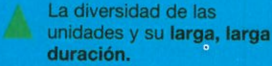
SONIDO 88
Disparos, explosiones y motores perfectamente recreados (muy al estilo manga).

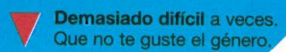
JUGABILIDAD 88
Una vez acabado el maravilloso tutorial, seréis capaces de enfrentaros contra cualquier ejército. Ganar ya es otra historia.

DURACIÓN 94
¡Buf!...Si por algo se lleva la palma es por que ni es corto, ni mucho menos fácil. ¡Y con editor!

TOTAL 90




▲ La diversidad de las unidades y su **larga, larga duración.**


▼ **Demasiado difícil** a veces. Que no te guste el género.



Bueno, bonito... ¿y la originalidad?

KAO THE KANGAROO

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **TITUS**
- Desarrollador: **TITUS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **16 (+ 11 ESPECIALES)**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **53,99€ (8.983 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
En su género es de lo mejorcito que veréis. A la altura de los títulos más insignes y "currados".

SONIDO 77
Efectos de los de siempre. En el tema musical cojea un pelín.

JUGABILIDAD 85
Enseguida te metes en el papel. Pero eso es lo único original que pasa en este juego.

DURACIÓN 90
Pues da para mucho. Y el condenado no es precisamente fácil. ¡Que son 27 fases!

TOTAL 86

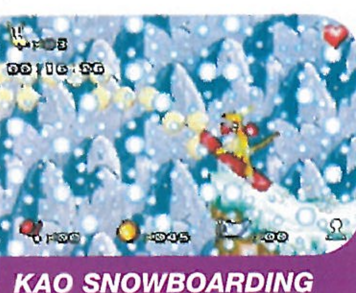
▲ **Gráficos, animaciones** y número de fases.

▼ El argumento. La **escasa originalidad.**

Con un canguro como protagonista, llega para nuestra Advance el último plataformas de Titus. Saltos, golpes y enemigos finales de los de siempre, inundarán la pantalla de nuestra portátil favorita.

Y en Navidad, vuelta a casa

La única intención de **Kao, el héroe canguro,** es volver a su hogar, Australia. Y para eso recorrerá 4 mundos divididos en 16 fases, que unidas a las "taitantas" secretas harán un total de **27 coloridos escenarios** diferentes. Y ese es precisamente el punto clave del juego, los colores, o lo que es lo mismo, **los gráficos.** Y más exactamente, cómo se mueven. Al más puro **estilo Disney** nuestro marsupial **corre, salta, reparte "leña"** y hasta surfea por la nieve o pilota aviones con una facilidad pasmosa. Y no sólo se ha trabajado bien su parte, además todos los enemigos que nos encontremos lucirán **animaciones y detalles bien terminados.** Y hablando de enemigos, en un plataformas típico no podían faltar los puntuales "bosses" finales. ¿Que cómo librarnos de tal calaña? Muy sencillo, ¿o creíais que los guantes eran para calentarse las manos? A golpes y más golpes, obviamente; aunque también podremos deshacernos de ellos saltando encima, muy al estilo Mario. Lo demás ya lo conocéis, **muchas, muchas plataformas** y, en consecuencia, barrancos y precipicios en los que NO caer, enemigos que eliminar... Bueno, ya nos empieza a sonar, aunque aquí nos cegará su **lustroso aspecto.**



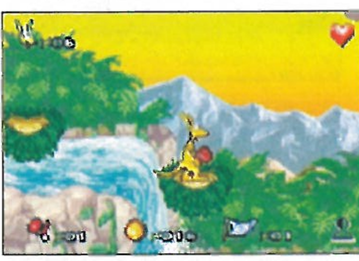
KAO SNOWBOARDING
En las tres transiciones entre mundos tendremos la oportunidad de disfrutar de fases en las que tomaremos el control de una avioneta, una moto acuática o una tabla de snow. Por fin, algo original.



Esta serpiente aparece como de la nada. Un flipe verla, pero ojo con tocarla.



Hasta 16 tipos de enemigos camparán a sus anchas por los escenarios.



Un poco más de originalidad y Kao podría haber sido un "imprescindible".



Como habréis deducido, 100 monedas equivalen a 0,6 €...mmm... ¿ah, que no?



Kao es un ejemplo de animación y expresividad. Aquí le vemos a punto de caerse de una plataforma. Pero salta, canguro.



A los jefes, o les plantas cara o no hay nada que hacer. En lugar de correr, date la vuelta o arrea a este bicho con los guantes.

I'm a poor lonesome cowboy...

LUCKY LUKE WANTED

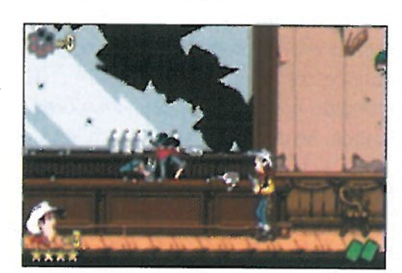
Los hermanos Dalton están en en libertad. Y lo primero que han hecho es planear cómo iniciar su nueva y honrada vida. Tras cinco minutos de intensa deliberación, han decidido dedicarse a lo que mejor saben hacer... robar bancos.

¡Cállate, Averell!

¡Si sólo he preguntado que cuándo se come aquí! Pobre Averell, no sabe que Lucky Luke anda ya detrás de su pista. Pero antes de capturarlos, el vaquero tendrá que recorrer los **nueve niveles** de los que consta el cartucho. En ellos, y desde una perspectiva lateral, utilizará su ingenio para resolver los múltiples problemas que encontrará. Y es que, afortunadamente, el juego **no se basa sólo en saltar y disparar,** que desde luego también saltaremos y dispararemos, sino que además tendremos que ir cumpliendo pequeños encargos y **resolviendo puzzles** a medida que avancemos.

Y esto es lo que hace grande el estreno de Lucky en Advance. La satisfacción de avanzar al tiempo que aplicamos nuestro ingenio para solventar problemas. Además, las andanzas de nuestro vaquero favorito se verán arropadas por un **estupendo apartado técnico.** Empezando por una más que **genial ambientación gráfica,** directamente sacada de los cómics, y terminando por un **apartado sonoro** notable. Por otro lado su facilidad de manejo y el buen control sólo pueden invitar a seguir jugando.

Además, Infogrames ha incluido **minijuegos para dos jugadores,** que redondean un cartucho de por sí divertido y muy variado.



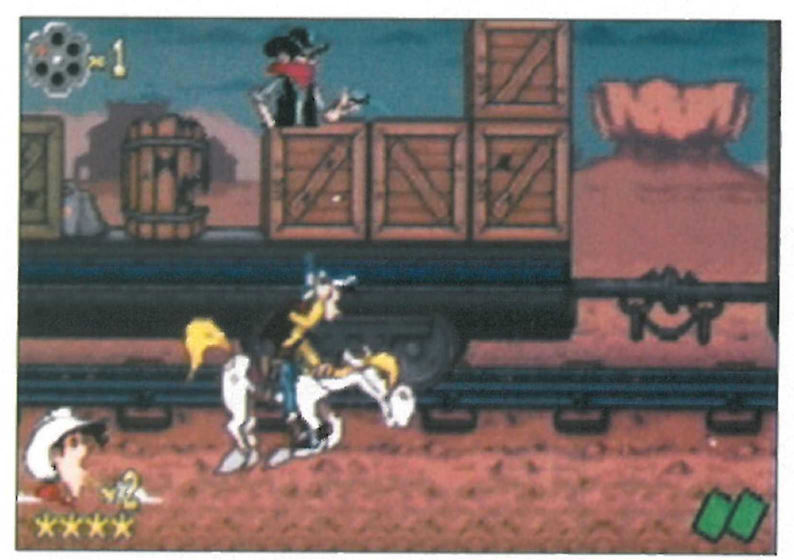
Pantalla típica Lucky Luke, con forajido tratando de echarnos del saloon.



El juego se desarrolla entre plataformas y muchos toques de aventura.

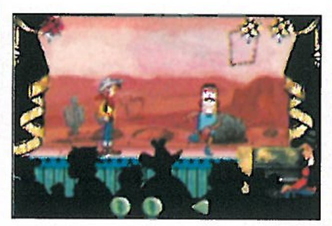


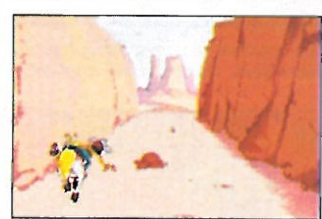
También el poblado indio será uno de los escenarios que tendremos que visitar.



Lucky Luke puede disparar, pero las balas son limitadas, así que tendrás que encontrar más. Eso sí, nuestro hombre es contorsionista, o casi, a la hora de empuñar el arma.

¡MÁS RÁPIDO QUE TU AMIGO!





En la pantalla de arriba, en este minijuego desafías a otro jugador a que siga tu baile, pero también puedes derrotarle en un pulso o destruir su fuerte a base de cañonazos. Con cable link y hasta dos jugadores. En la pantalla de abajo, sorpresita en forma de fases de bonus con pulso a Jolly Jumper, tiro al blanco a las botellas del saloon y carrera por el desfiladero. Si andabais buscando variedad, aquí tenéis, y de la fina.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **INFOGRAMES**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **13 FASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-2 JUGADORES**

- Precio: **54,99 (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Directamente sacados de los cómics y estupendamente animados.

SONIDO 85
Musiquillas pegadizas y abundantes FX que ambientan las andanzas de los Dalton.

JUGABILIDAD 88
El control es muy bueno, y la mezcla plataformas-aventura sabe enganchar.

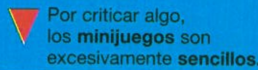
DURACIÓN 89
Saltar, disparar, resolver puzzles y ganar a tu hermano en un par de minijuegos... hay para rato.



TOTAL 89

▲ Es puro Lucky Luke y **engancha por igual a jóvenes y a "mayores".**

▼ Por criticar algo, los **minijuegos** son excesivamente **sencillos.**



Lucky Luke es de lo mejor que encontraréis en novedades para Advance, pero hay más en... Pág 20



Megaman se adentra en los RPG

MEGAMAN BATTLE NETWORK

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **INGLÉS**
- Personajes: **2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **54,06€ (8.995 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Los sprites tienen un buen tamaño y los decorados están realizados correctamente.

SONIDO 81
Las melodías son pegadizas y los efectos acompañan.

JUGABILIDAD 86
El control es muy fiable y nos ha gustado mucho el sistema de combates.

DURACIÓN 85
Si le sacáis todo el partido, estaréis alrededor de 10 horas sin descanso frente a la pantalla.

TOTAL 87

▲ Su **desarrollo, mecánica de juego** y notable factura técnica.

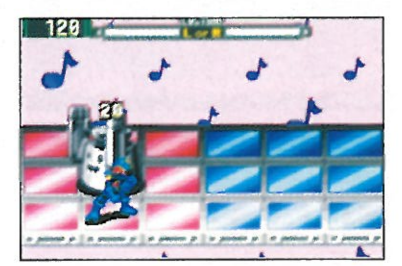
▼ Si no os van estos juegos, terminaréis **hartos de tanto combate.**

Hacía ya algún tiempo que no pasaba por nuestras manos un cartucho de Megaman, y ha tenido que ser GBA la que le dé la oportunidad de lucir palmito en un sensacional RPG.

Se acabaron las plataformas

Cualquiera que lleve ya tiempo metido en videojuegos, seguro que conoce cómo se las gastaba el intrépido héroe azul en sus anteriores juegos, es decir con acción y mucha plataforma. Para nuestra sorpresa, **este cartucho rompe todos los moldes** y nos regala un **RPG bastante innovador** en varios sentidos.

Para empezar, la aventura se desarrolla en **dos mundos distintos: uno real y otro virtual.** En el primero controlamos a un joven llamado Lan, cuyo propósito es averiguar quién es el responsable de todos los virus que azotan diariamente Internet. En este "plano real" podemos dedicarnos a **investigar un poco, hablar "in english"** con la gente o ir a la escuela, donde la amable profesora nos explica aspectos tan importantes como el tema de los combates. Hablando de los combates, siempre que veamos algún puerto para conectarnos a la Red podremos pasar al llamado **mundo virtual, donde asumimos el papel de Megaman.** Es precisamente en este lugar donde se desenvuelven las **numerosas batallas contra los virus informáticos** (representados físicamente por robots y monstruos), batallas diseñadas con un **original sistema que mezcla menús de objetos, turnos y tiempo real.** Seguro que os engancha, porque además es fácil de controlar, aunque también puede que si no sois muy roleros acabéis cansados de pelear. Porque por peleas no va a quedar en este rompedor cartucho de nuestro Megaman de siempre.



En el mundo "real" es muy importante conversar con todos los personajes.



Es muy importante conversar con todos los personajes. Do you speak english?

¡AHORA TOCA PELEAR!





Una de las mayores innovaciones de este fenomenal cartucho es su sistema de batalla "por fichas", que mezcla acertadamente la lucha a tiempo real con los típicos combates por turnos.



El mundo real está representado en decorados 3D, detallados y coloristas. Aquí estamos en la casa de nuestro héroe.



¡¡¿¿Eehhh??!! ¿Qué es ese cubo morado de ahí? ¡Una CameCube! Vaya, hasta Megaman ya puede jugar con ella...



El rey de las artes marciales

JACKIE CHAN ADVENTURES

La serie de dibujos animados protagonizada por Jackie Chan ya tiene su cartucho para GBA, que llega cargado de acción, espectacularidad y, por supuesto, artes marciales.

¡A repartir estopa!

Jackie Chan es un auténtico maestro en el noble arte de repartir "galletas" a todo lo que se mueva. Lo ha demostrado en el cine y últimamente en la tele, con dibujos animados. Dicha "cualidad" destaca como ninguna en el juego que nos presenta Activision, pues con la excusa de recuperar ciertos papiros mágicos, debemos abrirnos camino a lo largo de **ocho fases cargadas de macarrillas** a los que debemos despachar a base de puñetazos y patadas de kárate. Precisamente en la **gama de movimientos** de Chan es donde reside uno de los puntos fuertes del título. Aprovechando al máximo los cuatro botones y la cruceta digital, ejecutamos **multitud de maniobras de ataque y defensa** con total comodidad, ya sean derechazos, ganchos, patadas voladoras o incluso volteretas y tirabuzones. Por si fuera poco, en cada uno de los niveles iremos encontrando rollos de papel con ataques especiales, perfectos para derrotar a los jefes finales.

Los combates tienen lugar en un **marco gráfico inmejorable.** Los personajes muestran un aspecto imponente, grande y detallado, y se aprecian perfectamente el colorido y detalle con que han sido realizados los **decorados.**

En definitiva, «Jackie Chan Adventures» ofrece **calidad y diversión** desde la primera partida y seguro que satisfará plenamente a los que busquen un beat'em up, y encima con héroe en la carátula.



Antes de empezar, puedes practicar en el completo modo entrenamiento.



La variedad (y fiereza) de los enemigos no debe echarnos atrás... pero asusta.



Podemos destrozar el mobiliario urbano para encontrar valiosos ítems.



No, definitivamente no invitaría a ese tipo pelirrojo a mi fiesta de cumpleaños.



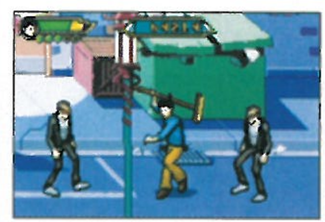
El bueno de Jackie no se anda con chiquitas a la hora de repartir estopa.



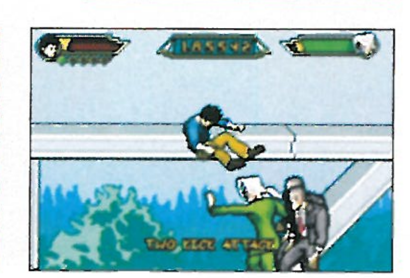
¡Toma patada! ¡Y además en toda la cabeza... o en lo que sea!

¡CEPILLAZO!



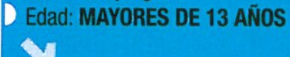


Por si no fuera suficiente con sus puños y piernas, Jackie puede recoger objetos contundentes que están dispersos por los escenarios. Cosas tan originales como palos de madera, cepillos, cuerdas, piedras... Todo vale para "cascar" a los cacos.



Los jefes de nivel son bastante durillos. Hay que emplearse a fondo contra ellos.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **TORUS GAMES**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Modos de juego: **2**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **60,04€ (9.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Muy convincentes. Destacan el gran tamaño que presentan todos los sprites, y sus animaciones.

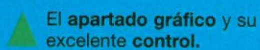
SONIDO 83
Los efectos de sonido son claros y contundentes. Las melodías tienen menor protagonismo.

JUGABILIDAD 89
Jackie posee un amplio abanico de movimientos que se ejecutan sin complicaciones de control.

DURACIÓN 84
Si jugáis en el nivel de dificultad máximo, tendréis bastantes horas de juego garantizadas.

TOTAL 88





▲ El **apartado gráfico** y su excelente **control.**



▼ Echamos de menos la opción para **dos jugadores simultáneos.**

Este mes la Guía de Compras de GBA es mucho más que una simple guía. Compruébalo en Pág 68



Quizá en otra época...

POWER RANGERS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **4 ÉPOCAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **63,05 € (10.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72
Lo mejor del juego (y tampoco es para tirar cohetes). Varios planos de scroll y animaciones bien conseguidas.

SONIDO 60
Las melodías no destacan y los efectos resultan algo anodinos.

JUGABILIDAD 55
Pese a que podemos cambiar de Ranger, todos hacen lo mismo, atacan igual...

DURACIÓN 64
Cada época cuenta con varias misiones. Pero siempre resulta demasiado fácil.

TOTAL 59

▲ **Son los Power Ranger** y... ¡viene con instrucciones!

▼ **A veces las prisas** juegan muy malas pasadas.

Seguramente el nombre Vicarious Visions os suene. Si no es así, sabed que ellos han sido los responsables de «Tony Hawk 2», así que ahora, con «Power Rangers»... ¿qué es lo que no ha funcionado?

Algo incomprensible

No hay duda de que algo debe haber ido mal durante el desarrollo del juego, porque el resultado final no es precisamente alentador. «Power Rangers: Time Force» simplemente no está a la altura. Vale que **gráficamente** (podéis echarle un vistazo a las pantallas) **está bien plantado,** y que tanto las animaciones de los personajes como el scroll son suaves y fluidos (utiliza el mismo motor que «Spiderman»), pero su principal **problema** llega **a la hora de jugar.** Ocurre que el **control de los Ranger** es **brusco e impreciso.** Los combates se reducen a "pegarte" literalmente al enemigo y aporrear el botón sin más. Y por si fuera poco, la acción se desarrolla sin orden aparente, sin que nos demos cuenta de lo que pasa realmente a nuestro alrededor.

En la parte positiva, que también la hay, encontraréis cosas como poder **cambiar de Ranger durante el juego o subiros en un zord** para combatir a lo grande. Aunque esto le da otro aire, en realidad no consigue hacernos olvidar que el juego **es sólo para fans.**

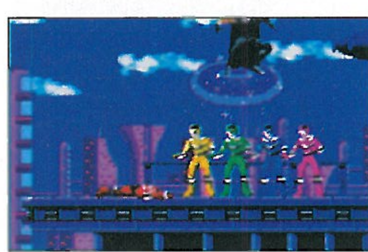


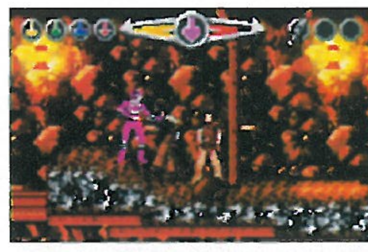
Por muy distintos que salgan en esta foto, a la hora de jugar no hay diferencia.



Durante el juego encontramos armas que ampliarán nuestro poder de ataque.







DE VIAJE POR EL MUNDO





Haciendo honor al título del juego, «Time Force», durante la aventura visitaremos épocas como el lejano oeste, el Antiguo Egipto o el Imperio Romano. Molará ver a los odiosos masillas disfrazados de vaqueros,... aunque nada como cascarles. Eso sí que mola.



La posibilidad de cambiar de Ranger en cualquier momento del juego nos sacará de muchos apuros. ¡Yo me pido el magenta!



Los combates entre Zords son, desgraciadamente, exactamente igual que el resto. Eso sí, se controlan un poco peor...



Vive la película en tu GBA

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Si el mes pasado era la versión para GBC la que desfilaba por las páginas de nuestra sección de análisis, ahora le toca pasar nuestra particular ITV al cartucho desarrollado para la portátil de 32 bits.

Igual pero mejor

La nueva versión de Advance es un calco a la de GB Color, al menos en lo que se refiere al desarrollo del juego. En él, debemos **guiar a un intrépido joven durante diez fases repletas de trampas y enemigos.** Por tanto nos esperan muchas plataformas y también ciertos toques de aventura, puesto que tendremos que inspeccionar los escenarios a base de bien para **conseguir ítems y armamento.**

Las diferencias entre esta versión y la de Color están en su apartado técnico, claro. Cualquiera que haya visto la película en la que se basa el juego (ojito, que estamos hablando del **film original rodado en 1968**) reconocerá en estas pantallas diferentes localizaciones. Eso se debe a que los diseñadores se han volcado con los escenarios, que no sólo atesoran un **nivel de detalle y colorido excepcional** sino que además han intentado ser fieles al máximo con la película. Y luego está el protagonista, Ben, y sus **animaciones alucinantes.** A lo largo de la aventura no sólo tenemos perfecto control sobre él, sino que además deja en muy buen lugar a sus programadores.

Si os gustan las buenas aventuras, «El Planeta...» es compra obligada, sobre todo si queréis flipar con sus detalles técnicos. Pero debéis tener en cuenta que **la versión GB Color** tiene el mismo desarrollo, aunque no sea comparable técnicamente.



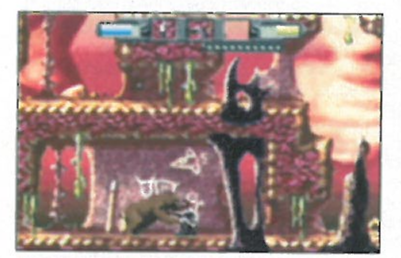
Los fondos de son de una calidad impresionante. Que sirva como ejemplo esta frondosa jungla.



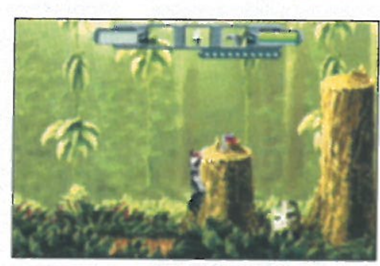
Estas cuevas nos guardan más de una sorpresa desagradable, como grandes precipicios y trampas. Hay que ir con cuidado.







¡Menudo banquete se va a dar este "peazo" oso a costa nuestra!



La animación del protagonista ha sido tratada con exquisito detalle.

COMO LA "PELI"

El juego consigue recrear la ambientación y el feeling de la película.



COMPLETO ARSENAL

Si inspeccionáis a fondo los decorados iréis encontrando unas cuantas armas que os facilitarán enormemente vuestro viaje.

Si no recordáis la puntuación de «El Planeta...» para GB Color, id a la Guía de Compras Pag. 20



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **TORUS GAMES**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **10**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **54,06 € (8.995 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

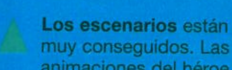
GRÁFICOS 90
Aprovecha la potencia de GBA. Bien los escenarios, mejor aún las animaciones del protagonista.

SONIDO 84
Los FX escasean, pero la banda sonora (de gran calidad) suple con creces esta carencia.

JUGABILIDAD 89
El protagonista responde bien a nuestras órdenes y las fases resultan bastante variadas.

DURACIÓN 80
Si os lo tomáis con calma, sus diez fases os mantendrán ocupados un par de semanas.

TOTAL 86



Los escenarios están muy conseguidos. Las animaciones del héroe.



No le hubiera sentado mal algún **nivel extra.**

GUÍA DE COMPRAS

✓ Todos los precios en Euros y pesetas ✓ Selección de los mejores títulos
✓ Todos los juegos de GB Advance, puntuados por nuestros expertos

Game Boy Advance

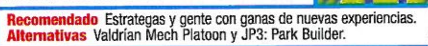
EDICIÓN ESPECIAL

ADVANCE WARS
NUEVO



▷ Nintendo ▷ Estrategia
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

Dale una oportunidad a la estrategia con este juego de Nintendo. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido. Y si ya eres fan del género, entonces ni te lo plantees, directamente a la tienda.



Recomendado Estrategas y gente con ganas de nuevas experiencias.
Alternativas Valdrían Mech Platoon y JP3: Park Builder.

90



BATMAN VENGEANCE



▷ Ubi Soft ▷ Acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Un juego entretenido, aunque con menos pretensiones de las debidas. Batman avanza de plataforma en plataforma, recogiendo ítems y pegando a los malos. Robin también participa, resolviendo puzzles entre laberintos.

Recomendado Para los que se quedan pegados a las plataformas.
Alternativas Atlantis, El Planeta de los Simios, Lucky Luke.

80

COLUMNS CROWN
NUEVO



▷ SEGA ▷ Habilidad
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,99 € (9.150 PTA)

Es una de las de las mejores "variaciones" de Tetris que se han hecho. La nueva versión incluye modos multijugador con un cartucho, 2.500 tipos de puzzle, un versus con fichas de magia, y la posibilidad de cambiar gemas vía Link.



Recomendado Los que ya pueden pasar de Tetris.
Alternativas ChuChu Rocket!, Tetris Worlds, Super Bust-a-Move...

83

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES
NUEVO



▷ Activision ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

Entretenido plataformas de perspectiva lateral protagonizado por los personajes, armas y alienígenas de la serie de dibujos. Su correcto apartado técnico no evita que nos fijemos en la poca originalidad y en el difícil manejo del protagonista.



Recomendado Público joven forofo de la serie de TV.
Alternativas Men in Black, Scooby Doo.

78

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



▷ Konami ▷ Aventura
▷ 1 jugador ▷ Mayores de 13 años
▷ 54,03 € (8.990 PTA)

Fue uno de los primeros grandes juegos que pasó por nuestra Advance, y es también uno de los que puntuamos más alto. Y con razón, casi siete meses después. El 95 a Castlevania está más que justificado. El juego es espectacular gráficamente; en jugabilidad, el toque de ROL y la necesidad de explorar cada rincón, te entusiasmarán; y por la duración no tienes de qué preocuparte, porque la adicción va en progresión geométrica. Por fin, el sonido apabulla con una música variada y de calidad. Si necesitas un empujoncito más para convencerte del todo, nosotros hemos publicado una guía que...

Recomendado A todo bicho viviente. Sí, claro, tiene que respirar.
Alternativas Sólo Wario Land 4 nos parece rival.



Valoración Una de las aventuras más completas (tiene acción, Rol, saltos) que podrás encontrar para tu Advance.

95

DOOM

▷ Activision ▷ Shoot'em up
▷ 1-4 jugadores ▷ Mayores de 15 años
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance. Si ya conocéis este título, sobran las explicaciones: lo que encontraréis en el cartucho es eso, exactamente lo mismo que ha sobrevolado todas las máquinas conocidas, engalanado con un modo multijugador que quita telarañas de los cables link. Si no estáis familiarizados (acabáis de nacer y tal), estamos ante un shooter tenso, lleno de laberintos con monstruos muy feos y muy grandes que aniquilar, montado sobre un motor rápido y suave que nos permite gozar de cada desplazamiento.

Recomendado Más de 15 años, con ganas de acción.
Alternativas Saldrán, saldrán, pero de momento está solito.

Valoración La imparable acción, el suspense y el nuevo modo multijugador lo convierten en un juego muy recomendable.

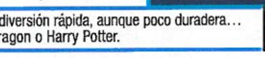
92

ARMY MEN ADVANCE



▷ 3DO ▷ Acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 53,99 € (8.983 PTA)

Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración. Lo divertido es disparar y esquivar los balazos, lo que será una constante a lo largo de las 12 fases del juego. Parece un buen número, pero se te acabarán en un suspiro.



Recomendado Si te va la diversión rápida, aunque poco duradera...
Alternativas Spyro the Dragon o Harry Potter.

78

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷ THQ ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

En busca de la Atlántida, la peli de Disney nos ha dejado un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo. Se respira la atmósfera Disney pero faltan alicientes para avanzar, aunque 15 niveles garantizan tiempo de juego.



Recomendado Obvio, fans de Disney y plataformeros en general.
Alternativas Inspector Gadget, Scooby Doo, El Planeta...

80

CHUCHU ROCKET!



▷ Sega ▷ Puzzle-habilidad
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,99 € (9.150 PTA)

En un tablero de juego plano debemos ir colocando flechas direccionales para guiar a los ratones. Una idea original con un frenético multijugador, más de 25000 niveles y editor de mapas. Tan simple como irresistible.



Recomendado Jugadores en pareja, trío o cuarteto.
Alternativas Columns Crown, Super Bust-a-Move.

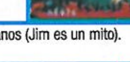
92

EARTHWORM JIM
NUEVO



▷ THQ-MAJESCO ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 66,05 € (10.990 PTA)

Tomamos el papel de un furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar infinitas plataformas, a la vez que resuelve puzzles y minijuegos. Acción por los cuatro costados y un nivel técnico a la altura de sus mejores versiones.



Recomendado Amantes de los saltos y mitómanos (Jim es un mito).
Alternativas Castlevania, Pitfall y Lady Sia.



80

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▷ Ubi Soft ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Mayores de 15 años
▷ 54,06 € (8.995 PTA)



Basado en la película original, debemos guiar al intrépido astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Por el camino, plataformas en fases repletas de trampas y enemigos, y un toque aventurero que obliga a recoger armas e ítems.



Recomendado Aventureros alrededor de 15 años.
Alternativas Castlevania, Atlantis, Inspector Gadget.

86

EUROPEAN SUPER LEAGUE

NUEVO



▷ Virgin ▷ Fútbol
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
53,99 € (8.993 PTA)

Bastan unos cuantos minutos para darse cuenta de que no estamos ni ante ISS, ni ante Total Soccer, sino ante otra cosa. Una cosa que es bastante floja, la verdad, y que entiende el fútbol de una forma rudimentaria.

Recomendado Coleccionistas.
Alternativas Necesarias. ISS y Total Soccer.

50

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▷ Nintendo ▷ Velocidad
▷ 1-4 jugadores (1 ó 4 cartuchos)
▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

No hay un juego más rápido. No lo busquéis. F-Zero es simplemente vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y lo que es aún más impresionante, sin ralentizaciones de ningún tipo. Esas tenemos, una carrera de lujo con naves prerrenderizadas en circuitos coloristas y variados, una jugabilidad que engancha desde la primera partida y una duración absolutamente garantizada. Pocos os resistiréis a sus 400 km/h, mejor aún, probaréis su deliciosa sensación cuatro jugadores. ¿No es como para flipar? Y encima, qué precio, poco más de 45 euros.

Recomendado Indispensable para fanáticos de la velocidad.
Alternativas Mario Kart, si quieres algo más variadito.



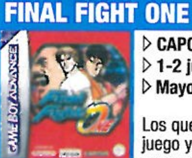




Valoración El juego más rápido, un clásico de las carreras que llega en perfecta forma a Advance. Precio más que competitivo.

93

FINAL FIGHT ONE



▷ CAPCOM ▷ Beat'em Up
▷ 1-2 jugadores (2 cartuchos)
▷ Mayores de 13 años ▷ 54,06 € (8.995 PTA)

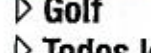


Los que conocían el juego y los que se han acercado por primera vez, han disfrutado con las tandas de "yoyas", con los golpes espectaculares de los protagonistas y con la rapidez y contundencia de juego.

Recomendado Históricos, y fans de los buenos beat'em ups.
Alternativas Castlevania, Lady Sia y Jackie Chan.

89

FINAL ROUND GOLF

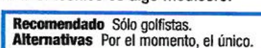




▷ Konami ▷ Golf
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)



Se trata de un golf que cumple con los fans de este deporte, aunque se queda a un nivel básico. Ofrece 4 modos de juego, 14 golfistas, 14 circuitos en 5 torneos diferentes y un multijugador sobre 18 hoyos. A nivel técnico es algo mediocre.



Recomendado Sólo golfistas.
Alternativas Por el momento, el único.

70

FORTRESS

NUEVO

▷ THQ ▷ Puzzle
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba. También bajan armas, para atacar a los adversarios. Original sin duda, pero a veces te dará la sensación de estar un poco perdido.

Recomendado Mezcla el estilo Tetris y la estrategia, si te atreves.
Alternativas Advance Wars, JP Builder, aunque son más complejos.

78

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL (1 - 31 DICIEMBRE)

1. WARIO LAND 4
2. MARIO KART SUPER CIRCUIT
3. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
4. SPYRO: SEASON OF ICE
5. SUPER MARIO ADVANCE
6. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
7. SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
8. RAYMAN ADVANCE
9. DOOM
10. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

FROGGER'S ADVENTURES

▷ Konami ▷ Aventura-habilidad
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)

La rana del Frogger de toda la vida, pero mejor vestida, protagoniza esta aventura de saltitos. A base de ídems debe avanzar por los 5 mundos (15 niveles) diferentes. Lo mejor, la variedad de gráficos/escenarios, y la jugabilidad.

Recomendado Fans de los arcades y la transformaciones.
Alternativas ¿Porqué no Wario Land 4?

81

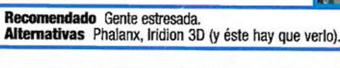
GRADIUS ADVANCE

NUEVO



▷ Konami ▷ Matamarcianos
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,03 € (8.990 PTA)

Regresa uno de los estandartes de los mata-mata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración más que respetable (8 largas fases). La opción de elegir armamento al comenzar la batalla lo hace aún más divertido.



Recomendado Gente estresada.
Alternativas Phalanx, Iridion 3D (y éste hay que verlo).

87

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



▷ Electronic Arts ▷ Aventura
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,03 € (8.990 PTA)

La versión Advance de Potter no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts. El juego nos propone superar asignaturas, y para ello hay que encontrar ciertos objetos a lo largo de escenarios laberínticos.

Recomendado Peliculeros, mitómanos y aventureros en general.
Alternativas ¿Qué tal Spyro the Dragon? Pruébalo.

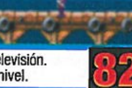
80

INSPECTOR GADGET



▷ LSP ▷ Plataformas
▷ 1-3 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 53,99 € (8.993 PTA)

Una sucesión de mamporros y minipuzzles. Eso es Inspector Gadget, un juego tocado por la varita mágica de sus protagonistas televisivos que nos van a demostrar que son capaces de cualquier cosa.



Recomendado Menores, infantes y fans de la serie de televisión.
Alternativas Atlantis, Batman y Castlevania, ya a otro nivel.

82

IRIDION 3D



▷ THQ ▷ Matamarcianos
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 66,05 € (10.990 PTA)



Menudo atracón tridimensional que nos estamos dando con este juego. En cuestión de matamarcianos, Iridion es una pieza de arte, tanto por su exhibición técnica, como por su despliegue de jugabilidad. Le falla el precio.

Recomendado Si quieres sensaciones nuevas, o un empacho 3D.
Alternativas Phalanx y Gradius Advance.

89

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



▷ Konami ▷ Fútbol
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con el nivel de calidad que ofrece el cartucho de Konami. Gráficamente no admite quejas: los jugadores son enormes y se mueven como humanos. Y a la hora de jugar, una vez que te hagas con los controles (cada botón hace una cosa, no hay tregua), podrás jugar al mejor nivel sin perderte un solo detalle. Mientras, el comentarista narrará los mejores momentos añadiendo un toque de ambiente ya imprescindible. Si entiendes el inglés, no busques más razones para flipar. Si, ¡¡además tiene jugadores reales!!

Recomendado Si te gusta el fútbol,...
Alternativas Total Soccer 2002.



Valoración Todo lo que esperas en un buen juego de fútbol. Además tiene nombre y credenciales.



92

JACKIE CHAN ADVENTURES

NUEVO



▷ Activision ▷ Beat'em Up
▷ 1 jugador ▷ Mayores de 13 años
▷ 60,04 € (9.990 PTA)



Le ha salido un rival a Final Fight, y duro. Jackie tiene nombre, fama y un juego bastante competente. La base es la de un beat'em up al uso, con scroll lateral y una buena gama de golpes por parte del protagonista.

Recomendado Fans de los buenos beat'em ups.
Alternativas Final Fight One, Lady Sia, El planeta de los Simios.

88

JURASSIC PARK 3: THE DNA FACTOR



▷ Konami ▷ Acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,03 € (8.990 PTA)



La entrega arcade de JP 3 es bastante floja. Las fases principales, en formato de acción lateral, se ven perjudicadas por un diseño demasiado igual de los niveles, y las intermedias, con forma de matamarcianos, son muy reposaditas.

Recomendado Fans, muy fans de Jurassic Park 3.
Alternativas Muy sólida la de Castlevania, y Final Fight, más activa.

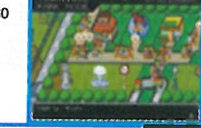


62

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER



▷ Konami ▷ Simulación
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)



Si lo tuyo va a ser Económicas (o incluso Palenteología), aquí puedes ir practicando. En este simulador tenemos que montar/controlar un parque temático de dinosaurios. Crear calles, tiendas, dinosaurios... Un divertido lío.

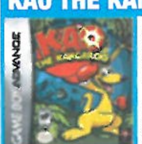
Recomendado Estrategas cinéfilos o cinéfilos estrategas.
Alternativas Si acaso Advance Wars, por la mecánica.



78

GUÍA DE COMPRAS

KAO THE KANGAROO (NUEVO)



▷ Titus ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 53,99 € (8.993 PTA)



Un plataformas muy cuidado que cuenta nada menos con un canguro de protagonista. El aspecto técnico está muy conseguido, con mucho colorido y buenos detalles. El único pero: que es un plataformas más.

Recomendado Los plataformeros lo vais a flipar.
Alternativas Inspector Gadget, Atlantis, Batman.
86

KURUKURU KURURIN



▷ Nintendo ▷ Puzzle Habilidad
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

Necesitarás mucha habilidad para "meter" el "stick" de KuruKuru por esos pasillos tan estrechos y angulosos. Puedes girar las aspas, adelantarte o retrasarte. Hagas lo que hagas, la obligación es buscar los huecos y no rozar las paredes.

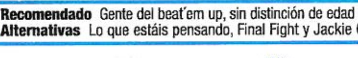
Recomendado Si buscas algo diferente, no te defraudará.
Alternativas ChuChu Rocket!, si buscas algo especial.
88

LADY SIA (NUEVO)



▷ TDK ▷ Acción-plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos, o sea las bases del mejor entretenimiento, con una puesta en pantalla soberbia. El juego promete tenernos ocupados: 23 niveles de situaciones apuradas y muchas sorpresas.



Recomendado Gente del beat'em up, sin distinción de edad ni sexo.
Alternativas Lo que estáis pensando, Final Fight y Jackie Chan.
87

LUCKY LUKE WANTED (NUEVO)



▷ Infogrames ▷ Aventura
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,99 € (9.150 PTA)

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, que cuenta con una ambientación genial. No sólo invita a saltar y disparar, sino también a resolver pequeños puzzles. Para redondear, serie de minijuegos para dos jugadores.

Recomendado Si buscas juegos asequibles, divertidos, duraderos...
Alternativas El Planeta de los Simios, Atlantis, Earthworm Jim.
89

MARIO KART SUPER CIRCUIT



▷ Nintendo ▷ Velocidad
▷ 1-4 jugadores (1 cartucho)
▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad/carreras. Sus notas en todos los apartados son brillantes, cercanas al diez, con un 97 en duración. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidado al máximo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Recomendado Todo el mundo; nadie debería perdérselo.
Alternativas Konami Krazy Racers, que está en la misma onda, y GT Advance si quieres algo más serio.



Valoración Es el mejor juego de coches para Game Boy Advance, y uno de los mejores en cualquier género.
96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX (NUEVO)





▷ Activision ▷ Deportivo
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos. Gráficos renderizados que consiguen gran dinamismo en las animaciones y siete profesionales del BMX a tu disposición.

Recomendado Ansiosos del extreme.
Alternativas Tony Hawk 2.
82

MECH PLATOON (NUEVO)



▷ Kemco ▷ Estrategia
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)

Juegazo de estrategia en tiempo real donde gestionaremos tropas, edificios y recursos naturales para llevar nuestro ejército de robots a la victoria. Con un nivel técnico bastante alto, su tutorial nos permite sumergirnos rápido en la acción.

Recomendado Para todos los amantes de la estrategia.
Alternativas Advance Wars.
85

MEGAMAN BATTLE NETWORK (NUEVO)



▷ Capcom ▷ RPG
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (9.490 PTA)

Lo último de Megaman se desarrolla en dos mundos: el real y el virtual. Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual) que cuenta con un sistema original de pelear.

Recomendado Roleros y gente con ganas de probar cosas nuevas.
Alternativas Si hubiera alguna, lo diríamos, seguro.
87

NUESTROS TOPS

AVENTURAS
- CASTLEVANIA
- EL PLANETA DE LOS...
- SPYRO: SEASON OF ICE
- HARRY POTTER

DEPORTIVOS
- TONY HAWK'S 2
- MARIO KART
- ISS
- TOTAL SOCCER 2002

PLATAFORMAS
- WARIOLAND 4
- SUPER MARIO ADVANCE
- RAYMAN ADVANCE
- LADY SIA

DARLE AL COCO
- ADVANCE WARS
- CHU-CHU ROCKET!
- JP 3: PARK BUILDER
- SNOOD

PARA GENTE MENUDA
- ATLANTIS
- INSPECTOR GADGET
- LUCKY LUKE
- ROCKET POWER

PARA MÁS MAYORES
- CASTLEVANIA
- SUPER STREET FIGHTER
- DOOM
- FINAL FIGHT

MULTIJUGADOR
- MARIO KART
- DOOM
- CHU-CHU ROCKET!
- F-ZERO

ACCIÓN
- DOOM
- IRIDION-3D
- SPIDERMAN
- KURU-KURU-KURURIN

MEN IN BLACK (NUEVO)



▷ Ubi Soft ▷ Aventura
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 51,06 € (8.495 PTA)



Eliminar la escoria del universo puede volverse muy aburrido si hemos de hacerlo a través de este cartucho. Crave nos ofrece una sosita aventura en la que los gráficos son simples, el control es duro y los alicientes para continuar son escasos.

Recomendado Si tienes enemigos de los que quieras vengarte...
Alternativas Batman o Alienators le dan unas cuantas vueltas.
45

MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS (NUEVO)



▷ Midway ▷ Arcade
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,03 € (8.990 PTA)



Robotron, Defender, Joust... sí, son conversiones perfectas, pero... ¡¡¡tienen veinte años!!! Puede que en su día causaran furor, pero las cosas han cambiado y ahora no te tendrán pegado a la pantalla más de diez minutos cada uno.

Recomendado Nostálgicos apasionados.
Alternativas Namco Musseum, bastante mejor.
40

MX 2002 (NUEVO)



▷ THQ ▷ Motocross
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)



Controla tu moto y muévete entre barro y derrapes. Lástima que el apartado técnico no esté a la altura, con un control muy brusco, escasa sensación de velocidad y un aspecto gráfico pobre. El precio, elevadísimo, tampoco convence.

Recomendado Fanáticos del motocross con ganas de sudar.
Alternativas Si quieres velocidad, F-Zero. Para diversión, Mario Kart.
48

NAMCO MUSEUM (NUEVO)



▷ Namco ▷ Arcade
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,99 € (9.150 PTA)

Ms. Pacman, Pole Position, Dig Dug, Galaga y Galaxian. Esto sí son cinco motivos para sacar una auténtica "pieza de museo" a la calle. Con múltiples opciones y variantes a modificar, es un gustazo jugarlo.

Recomendado Nostálgicos, el resto abstenerse.
Alternativas Midway's Greatest Hits.
70

NO RULES GET PHAT (NUEVO)



▷ TDK ▷ Acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)



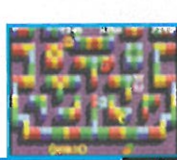
A lomos de un monopatín, Jack "el tuerto" va liquidando extraterrestres, sorteando obstáculos y lidiando con plataformas. Un original esquema de juego que después se vuelve repetitivo. Eso sí, bien por la banda sonora.

Recomendado Si vais buscando experiencias nuevas...
Alternativas No te quedes a medias, prueba Tony Hawk 2.
68

PACMAN COLLECTION (NUEVO)



▷ NAMCO ▷ Arcade
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,99 € (9.150 PTA)



Al renegrido por la edad, sólo hay que decirle que tiene Pac-Man, Pac-Mania, Pac Attack y Pac-Man Arranged (nuevo) en el mismo cartucho. A los demás, que es colorista, festivo, adictivo y... simple, claro. Pero Pac-Man es así.

Recomendado Para partiditas rápidas, gente sin tiempo libre, viejos...
Alternativas Namco Museum da más variedad.
70

PATO DONALD ADVANCE (NUEVO)

▷ Ubi Soft ▷ Aventuras/plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)



Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Muy buena realización técnica para un juego sencillote, pero plagado de coloristas gráficos y pegadizas melodías. Algo por debajo de lo que esperábamos.

Recomendado Peques.
Alternativas Harry Potter, Lucky Luke, Rayman, Atlantis.
78

PHALANX



▷ Kemco ▷ Shoot'em Up
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)



Un matamarcianos al nivel de un sagrado de este género, R-Type. Hay enemigos variados, jefes poderosos y una nave con diferentes tipos de disparos. El tamaño "mico" de los gráficos ha permitido rapidez, suavidad y alto grado de detalle.



Recomendado "Shooteros", no muy peques.
Alternativas Gradius, Iridion 3-D.

81

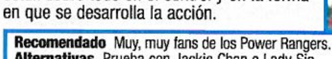
PITFALL (NUEVO)



▷ Activision ▷ Aventura/plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)



Conversión del clásico de Activision en la que nos movemos a través de una jungla saltando y chasqueando nuestro látigo. Su mayor aliciente, los paseos en liana, no terminan de cuajar en una versión demasiado anodina.



Recomendado Si tienes verdadera vocación de Indiana Jones.
Alternativas Castlevania Circle of the Moon le gana en… todo.

66

POWER RANGERS TIME FORCE (NUEVO)



▷ THQ ▷ Acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)



Resbalón de los Rangers. THQ ha diseñado un cartucho sólo para fans, con un envoltorio pasable pero un interior decepcionante. Los fallos están sobre todo en el control y en la forma en que se desarrolla la acción.

Recomendado Muy, muy fans de los Power Rangers.
Alternativas Prueba con Jackie Chan o Lady Sia.

59

PREHISTORIK MAN



▷ Titus ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 53,99 € (8.993 PTA)

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. El protagonista es un cavernícola que debe recuperar las provisiones que han robado en su aldea. El desarrollo es fluido y animado y el nivel técnico más que correcto.

Recomendado Plataformeros de todo tipo.
Alternativas Kao the Kangaroo, puede que también Atlantis.

89

RAYMAN ADVANCE



▷ Ubi Soft ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Uno de los juegos más vendidos entre los usuarios de Advance. Se nota que la gente, nuestros lectores, saben qué conviene (nuestros consejos, que son muy sabios). La aventura de Rayman viene envuelta en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa (divierte, pica y engancha) que le ha convertido en un clásico entre los juegos de plataformas (y uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos, más de 10 millones en todas sus versiones). Además, si te gustan duraderos, aquí tienes 60 niveles de habilidad total.

Recomendado Plataformeros con ganas de algo más.
Alternativas Mario Advance y Wario Land 4, ya que vamos de títulos más sagrados que la túnica.



Valoración Uno de los títulos del año. Divertido, ágil, diferente, duradero, buena música, buenos gráficos… difícil.

92

READY TO RUMBLE 2



▷ Midway ▷ Lucha
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 53,99 € (8.993 PTA)

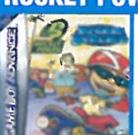


El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, cuenta con animaciones bastante realistas, tiene modos de juego suficientes, pero, pero, falla en una cosita: la jugabilidad. ¿Por qué narices gira el ring de esa manera?

Recomendado Boxeadores profesionales.
Alternativas Si te quieres pegar, hazlo con Street Fighter II.

80

ROCKET POWER: DREAM SCHEME (NUEVO)



▷ THQ ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Divertido plataformas en el que podremos desplazarnos en patines, monopatín o caminando. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y para peques, presume de buenos gráficos y un estupendo control. Bastante jugable.

Recomendado Peques, seguidores de la serie y amantes del salto fácil.
Alternativas Rugrats, Rayman, Gadget… hay unos cuantos del estilo.

82

SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE



▷ THQ ▷ Plataformas-acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)



Scooby y la pandilla, héroes televisivos años ha, protagonizan un juego muy peculiar. Por un lado transmite el sabor de la serie, sobre todo en el look de los personajes, pero por otro tiene un desarrollo simple, monótono y sin alicientes.

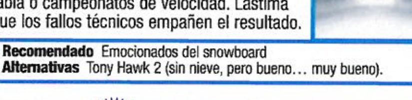
Recomendado Plataformeros hechos a todo, mitómanos.
Alternativas Rugrats y Gadget, sin duda.

60

SHAUN PALMER'S PROSNOWBOARDER (NUEVO)



▷ Activision ▷ Snowboard
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)



Con un apartado gráfico respetable y unos enormes escenarios repletos de nieve, el juego nos invita a afrontar slaloms, pruebas de destreza con la tabla o campeonatos de velocidad. Lástima que los fallos técnicos empañen el resultado.

Recomendado Emocionados del snowboard
Alternativas Tony Hawk 2 (sin nieve, pero bueno… muy bueno).

65

SNOOD (NUEVO)



▷ Prisma ▷ Puzzle
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 60,04 € (9.990 PTA)




Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color en un descarado clon de Bust-a-Move. Curiosamente supera al original, pues aunque el aspecto es peor, los gráficos son más grandes y el control más preciso.

Recomendado ¿Te sobran cinco minutos? ¡Pues a jugar!
Alternativas Bust-a-Move, ChuChu Rocket!

84

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ Activision ▷ Beat'em up
▷ 1 jugador ▷ Mayores de 13 años
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

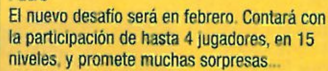


El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes y movimientos. El entorno neoyorquino ayuda a brillar, y como el desarrollo no es lineal, el entretenimiento está garantizado.

Recomendado Plataformeros de todos los colores.
Alternativas Con los pies en el suelo, Final Fight.

90

RESÉRVALOS



▷ARMY MEN GREEN
▷3DO
El nuevo desafío será en febrero. Contará con la participación de hasta 4 jugadores, en 15 niveles, y promete muchas sorpresas…



▷ROLAND GARROS 2002
▷WANADOO
Para mayo está previsto este juegazo de tenis con multijugador y 10 tenistas con nombre propio para guerrear en las mejores pistas.



▷CASPER
▷MICROIDS
Casper se lo montará a lo grande en su viaje a Advance, con puzzles y mucha aventura, que tendremos en febrero.



▷BLACK BELT CHALLENGE
▷THQ
Este juego de lucha que firma Lost Boys, y lanzará THQ, promete revolucionar el género. En febrero nos lo diréis.



▷BOXING FEVER
▷THQ
Los que aún no han disfrutado con el boxeo jugable, en febrero les espera un título que desde luego va a llamarles la atención.



▷CRUIS'N VELOCITY
▷MIDWAY
Para febrero, la saga Cruis'n nos regalará una nueva entrega, esta vez en Advance y con bastantes novedades.



▷DARK ARENA
▷THQ
Uno de los shooters 3D más esperados, por su calidad y originalidad. Plantará cara a Doom. Pero eso será en febrero.



▷DRIVEN
▷UBI SOFT
Como en la película de Stallone, deberemos pilotar estos F-1 al límite y ganar todas las carreras posibles. A primeros de febrero.



▷FILA DECATHLON
▷THQ
Un buen juego deportivo para desentumecer los dedos. Si te gustan los juegos atléticos, tienes una buena oportunidad en marzo.



▷FIRE PRO WRESTLING
▷BAM
Multitud de modos de juego, gráficos enormes y una buena respuesta al pad. Huele bien este wrestling. Será en febrero.




▷EXTREME GHOSTBUSTERS
▷WANADOO
En marzo, los cazafantasmas tienen una cita con los ectoplasmas de Advance. Sí, y también con 12 niveles de buena acción.



▷HOT WHEELS
▷THQ
Los minicoches de Mattel protagonizan alocadas carreras al estilo Micromachines. Juzgadlas a partir de febrero.



▷JEDI POWER BATTLES
▷THQ
Sí, tranquilos que lo último de Star Wars, o sea lo primero, lo del episodio 1, está cada vez más cerca. Ya mismo, este mes…



▷JET RIDERS
▷BITS STUDIOS
Un prometedor cartucho de acción sobre el agua, con moto acuática y un montón de desafíos por delante.



▷MIDNIGHT CLUB
▷THQ
Carreras, persecuciones por la ciudad, coches, mafia y mucho peligro. ¿No os sentís atraídos? En breve, en febrero.



GUÍA DE COMPRAS

SPONGE BOB: SUPERSPONGE

NUEVO



▷ THQ ▷ Aventura/plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Destinado a los peques de la casa. Guía a Sponge Bob y a sus amigos a lo largo de curiosas misiones mientras saltas y atizas a los enemigos. Buen control y multitud de detalles gráficos en un juego sin complicaciones.



Recomendado Si te gusta la serie de TV.
Alternativas Pato Donald, Atlantis y Gadget.

76

SPYRO: SEASON OF ICE



▷ Vivendi Universal ▷ Aventura-acción
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. El prota, Spyro, puede saltar, planear, embestir y escupir fuego. Tendrá que tirar de todo eso para resolver originales misiones en los 30 escenarios que tiene por delante.



Recomendado Aventureros universales.
Alternativas ¿Hace una de Harry Potter?

88

SUPER BUST-A-MOVE

NUEVO



▷ Taito ▷ Puzzle
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Adictivo puzzle en el que reventaremos pompas disparando otras del mismo color. Multitud de opciones y modos de juego en un divertido entorno gráfico y sonoro. Lástima que las burbujas sean pequeñas y que el control...



Recomendado Amantes del calentamiento de coco.
Alternativas Snood no es tan bonito, pero sí más jugable.

75

SUPER DODGE BALL ADVANCE

NUEVO



▷ Ubi Soft ▷ Deportivo
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

Uno de esos juegos que se centra en dejarte pegado a tu GBA. Los gráficos son simpaticotes, el control te deja hacer de todo, y las opciones y torneos se alargan a medida que consigues victorias. ¿Qué a qué jugamos? Al balón prisionero.



Recomendado Futboleros saturados
Alternativas No. Nada. Ninguna. Para qué.

86

SUPER MARIO ADVANCE



▷ Nintendo ▷ Plataformas
▷ 1-4 jugadores (1 cartucho)
▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2 (exactamente está previsto para el 22 de marzo, échate un ojo a las noticias), esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, muchos tubos también, insignes protagonistas (intercambiables, además), 20 niveles enormes, y un modo multijugador que ha vendido muchos cables link.

Recomendado TODO EL MUNDO.
Alternativas Wario Land 4, que es de la familia.





Valoración Si os gustan jugar, o sea, que os mola esto de los videojuegos... ¿cómo es que AÚN no lo tenéis?

94

SUPER STREET FIGHTER II



▷ Capcom ▷ Lucha
▷ 1-2 jugadores ▷ Mayores de 13 años
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu Game Boy Advance? Prueba superada, y con nota. Se nota de donde viene y cuanto empeño han puesto en ello sus "conversionadores". «Super Street Fighter II» tiene la calidad de la máquina arcade, añade más opciones (barra de furia, modos versus, survival y time attack) y no pone condiciones de ningún tipo a la hora de jugarlo. Es el mejor juego de lucha que hemos visto hasta el momento, y una de las mejores opciones para llevarte a tu Advance si acabas de comprártela.

Recomendado Luchadores y gente que busque buenos juegos.
Alternativas Ninguno a su altura.



Valoración En juegos de lucha no tiene rival. Sólo cuando salga SF3 podremos revisar esta sentencia.

93

TANG TANG

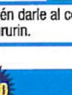
NUEVO





▷ Take 2 ▷ Plataformas/ puzzle
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Debemos alcanzar una serie de objetivos utilizando unos bloques mágicos. Consta de 24 localizaciones y 120 niveles que superar, y aunque técnicamente no es nada del otro mundo, lo de crear tu camino a base de bloques engancha.



Recomendado No es sólo saltar, sino también darle al coco.
Alternativas Bastante de lejos, Kurukuru Kururin.

78

TETRIS WORLDS

NUEVO

▷ THQ ▷ Puzzle
▷ 1-4 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Tetris vuelve en modelo Advance, pero se ha dejado por el camino gran parte de su fuelle. Su aspecto es mejorable, pero lo de la pérdida de jugabilidad no es perdonable en absoluto. Pelín decepcionante, para qué negarlo.

Recomendado Forofos y fanáticos.
Alternativas Las versión para GB Color, sin duda.

60

TONY HAWK'S PRO-SKATER 2



▷ Activision ▷ Skate
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)

¿Nunca has probado la "magia" de Tony Hawk? Pues este cartucho te lo pone en bandeja como ningún otro (y ninguna otra versión, excepto, bueno, la de Nintendo 64). Te guste o no el skate(y ya le irás cogiendo el tranquillo, campeón) Tony Hawk 2 convierte la pantalla de tu Advance en una explosión de jugabilidad. Hay variedad de "tricks", hay velocidad, hay espectáculo visual, dinamismo, suavidad, movimientos hiperrealistas, un control absoluto sobre todo este espectáculo... ¿qué más se le puede pedir a un videojuego? Si, claro, pero Tony no ha podido venir.

Recomendado Skaters y gente que busque buenos juegos.
Alternativas Mat Hoffman, del estilo pero a dos ruedas.





Valoración Tony Hawk ha puesto de moda los deportes extremos, pero no hay ningún otro cartucho tan bueno como éste.

96

TOTAL SOCCER 2002



▷ Ubi Soft ▷ Fútbol
▷ 1-2 jugadores ▷ Todos los públicos
▷ 54,06 € (8.995 PTA)

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón, ataque-contraataque y goles. Todos los goles que seáis capaces de meter. Nombres reales de jugadores y mánager. Buen invento.



Recomendado Futboleros divertidos.
Alternativas ISS y European SuperLeague.

89

WARIO LAND 4



▷ Nintendo ▷ Plataformas
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 45,05 € (7.495 PTA)

Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas (vamos, que antes no podía morir el muy pillo, se le cayera lo que se le cayera encima) y se enreda entre trampas, adversarios y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree, el muy garrulón, aunque desde luego está muy claro que le ha quedado un juego casi perfecto.

Recomendado Plataformeros y TODO EL MUNDO.
Alternativas Super Mario Advance, Rayman Advance.





Valoración Obra cumbre del género plataformero. El juego de Wario es divertido, ágil y sorprendente en todo momento.

92

WWF ROAD TO WRESTLEMANIA

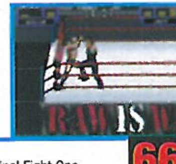
NUEVO





▷ THQ ▷ Lucha libre
▷ 1-4 jugadores ▷ Mayores de 13 años
▷ 63,05 € (10.490 PTA)

Nada menos que 24 estrellas de la WWF te esperan para darte de tortas en esta licencia oficial de la competición. Multitud de fotos y efectos de sonido digitalizados que ambientan el cartucho. La jugabilidad, muy justita.



Recomendado Fanáticos de la WWF.
Alternativas Super Street Fighter II y puede que Final Fight One.

66

X-GAMES SKATEBOARDING



▷ Konami ▷ Skate
▷ 1 jugador ▷ Todos los públicos
▷ 57,04 € (9.490 PTA)

Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en los half-pipes, con una perspectiva muy vistosa y piruetas increíbles. La otra cara es cuando pasamos a vista 3/4 en los circuitos, porque el control pierde fiabilidad y la cámara confunde.

Recomendado Skaters.
Alternativas Tony Hawk, y puedes probar Matt Hoffman.

79

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ Activision ▷ Beat'em Up
▷ 1-2 jugadores ▷ Mayores de 13 años
▷ 60,04 € (9.990 PTA)

No ha sido el día de los X-men. Su juego de Advance es irregular en la parcela técnica, y de jugabilidad no va sobrado: demasiado repetitivo. Lo que más nos ha entusiasmado es el multijugador, que permite uno-contra-uno y cooperación.



Recomendado Fans del puñetazo.
Alternativas Final Fight One, Spiderman.

76

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-4J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación **97**

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA)▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación **89**

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación **89**

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € (12.990 PTA)▷1-4J,R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación **97**

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación **85**

EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, C, E
Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.
Puntuación **94**

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación **92**

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación **94**

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación **95**

KIRBY 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver cómo Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.
Puntuación **89**

LYLAT WARS

▷NINTENDO ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación **88**

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación **88**

MARIO PARTY 2

▷NINTENDO ▷Tablero
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.
Puntuación **92**

MARIO PARTY 3
▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06€ (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Sí, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde de diversión total con tres amigos. Y para eso ha sido creado, nos han concedido este «MP3». Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros (más los ocultos), dos nuevos personajes, y un modo de juego, el duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal. Hace poco que ha salido a la venta, así que todavía tenéis tiempo de haceros con él.
Puntuación **92**

Lo más nuevo en juegos de mesa es «Mario Party 3». ¿Quién piensa en juguetes?

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación **93**

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores items, con 6 tipos Disney.
Puntuación **89**

MONACO GP 2

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación **93**

NBA COURTSIDE

▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación **90**

NBA JAM 2000

▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA)▷1-4J, C R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación **92**

NBA LIVE 2000

▷EA ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.
Puntuación **91**

PAPER MARIO

▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1J, R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.
Puntuación **96**

PERFECT DARK

▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € (10.990 PTA)▷1-4J R E T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación **98**

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.
Puntuación **90**

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.
Puntuación **94**

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.
Puntuación **93**

POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO ▷Combate
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T

Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, especialmente en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.
Puntuación **92**

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON STADIUM 2
2. MARIO PARTY 3
3. PAPER MARIO
4. POKéMON SNAP
5. EXCITEBIKE 64
6. BANJO TOOIE
7. PERFECT DARK
8. ZELDA 2: MAJORA'S MASK
9. MARIO TENNIS
10. KIRBY 64

RAYMAN 2

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.
Puntuación **95**

RIDGE RACER 64

▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.
Puntuación **92**

Pokémon Stadium 2 nº1 en ventas. Celébralo pillando Pokémon Snap por sólo 36 €.

SUPER SMASH BROS.

▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.
Puntuación **91**

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación **96**

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.
Puntuación **99**

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA)▷1-4J C R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.
Puntuación **94**

WAVE RACE 64

▷NINTENDO ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!
Puntuación **95**

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.

Puntuación 80

ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC



Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.

Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷THQ ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J, GBC
La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.

Puntuación 82

BARÇA MANAGER 2000



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un mánager. Simple pero muy PCFútbol.

Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE



▷UBI SOFT ▷Arcade
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.

Puntuación 80

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

BEACH'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.

Puntuación 80

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA)▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

DRACULA



▷CRYO ▷Aventura
▷29,99 € (4.990 PTA) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.

Puntuación 81

DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▷UBI ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J
Un plataformas que destaca por las animaciones del protagonista, y una trama basada en la película original.

Puntuación 80

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J

Llega una nueva forma de ver a Harry. Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo para GBC. Es RPG puro, pero nada duro. Tienes todo a tu favor para pasarlo en grande: gráficos realistas y coloridos, sistema de combate por turnos, un mundo por descubrir, y ciento y pico personajes ¡hablando en castellano!

Puntuación 96

HORMIGAZ RACING



▷EA ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.

Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST



▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.

Puntuación 88

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE



▷VIRGIN ▷Kárate
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.

Puntuación 85

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.

Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € (5.990 PTA)▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98 € (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-2J, Printer Infr.

El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1/2J, GB, Infr., Printer







Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

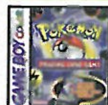
▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98€ (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

PRINCE NASEEM BOXING

▷THQ ▷Boxeo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.
Puntuación 84

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN
▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J

Por fin la saga más famosa de Capcom visita GBC. Y lo hace con todas las consecuencias. Nuestro olvidado Barry, del primer Resident, se adentra en un transatlántico poblado de violentas criaturas que abatirá a tiros y cuchilladas, mediante un original sistema de combate. Aunque esta vez no procede apagar la luz, pasarás miedo
Puntuación 85

ROAD CHAMPS

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.
Puntuación 89

SCOOBY DOO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SNOOPY TENNIS

▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € (5.822 PTA) ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.
Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES

▷THQ ▷Acción-puzzle
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.
Puntuación 79

STAR WARS RACER

▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.
Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE

▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷32,99 € (5.490 PTA) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.
Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES
THE FISH FILES

▷MICROIDS ▷AVENTURA GRÁFICA
▷36 € (5.990 PTA) ▷1J
El género más maltratado por GBC, la aventura gráfica, se venga exprimiéndola a ella. La consola no puede dar más de sí: 2.000 colores en pantalla, personajes enormes y movimiento fluido. Todo para una aventura gráfica con la que te partirás el coxis de risa. En castellano, con un montón de lugares por visitar, objetos que usar ingeniosamente, tres personajes... Una aventura de PC en un cartuchito de GBC.
Puntuación 95

SUPERNENAS (LUCHA CON ÉSE)

▷UBI ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J, GBC
Completa la trilogía, pero no aporta nada realmente interesante a la serie. Sí, fiel a los dibus de la tele.
Puntuación 70

THE WORLD IS NOT ENOUGH

▷EA ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tiene una buena historia, acción, pero problemillas con la Inteligencia de los enemigos lo tiran para atrás.
Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

▷THQ ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lara continúa luciéndose en pantalla, y eso que esta vez le espera el doble de acción.
Puntuación 92

TONIC TROUBLE

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.
Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J

Al final, lo han conseguido. Si los otros dos no te convencieron, es porque te gusta el skate de verdad. Aquí está tu oportunidad. A tu disposición, los doce mejores skaters profesionales del mundo, con más de 25 tricks reales, y... (redoble) ¡LA INCLUSIÓN DE MANUALS! Lo que significa combos gigantescos para todo el que lo juegue a tope
Puntuación 88

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.
Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2


▷KEMCO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.
Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.
Puntuación 87

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON CRISTAL
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. LEGEND OF ZELDA: SEASONS
4. LEGEND OF ZELDA: AGES
5. WARIO LAND 3
6. SUPER MARIO BROS. DELUXE
7. ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
8. SHREK
9. BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS
10. POKéMON ORO

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
Puntuación 91

WACKY RACES

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".
Puntuación 87

WARIO LAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
Puntuación 94

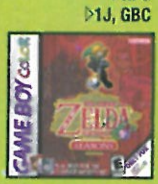
X-MEN MUTANT WARS

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.
Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lobezno protagoniza un entretenido arcade en el que se echa en falta algo más de variedad.
Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS
▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC


Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.
Puntuación 99

ZIDANE GENERATION

▷CRYO ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.
Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN ¡Sabes que te puedes llevar a casa «Pokémon Rojo y Azul» por 41,96 € (6.981 PTA)! ¡Hazte con ellos!

No temas al maleficio de la espada

TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

3ª PARTE Y FINAL

En esta tercera entrega de las aventuras de Lara desvelaremos los últimos pasos para llegar al final de su viaje. Aquí están las claves para superar los dos últimos niveles: la jungla y las cuevas. ¡Comenzamos!

- Adéntrate sin miedo en la frondosa jungla.
- Sal con todos los huesos sanos de las peligrosas cuevas.
- Acaba con Paveaux, el enemigo final.
- Contempla cómodamente las escenas finales del juego.

6 FASE THE JUNGLE



1 Anda unos pasitos y **salva cuanto antes** la partida en el cristal.



2 Salta **por encima de la mina** y después avanza hacia la derecha.



3 Sortea otra mina, **dispara al escorpión** y trepa por la plataforma.



4 Sigue por esta ruta hasta que te asalte una **serpiente.** Luego te toca escalar un rato.



5 Ahora deberás **esquivar un par de fosos** realizando sendos saltos de los ajustados. Ten cuidado.



6 Hazte con la munición y sigue escalando por la jungla. Sortea otras **dos trampas** y **recoge la munición.**



7 **Acaba con la araña** y **da un buen brinco** para poder alcanzar la plataforma de la izquierda.



8 Salta sobre la rampa, obtén el **restaurador de vida** y continúa avanzando por la fase.



9 Después de otro par de saltos encárgate de un **escorpión** que merodea junto a unas Rapid Bullets.



Escala por las distintas plataformas, **deshazte del individuo de verde** y salta al lado izquierdo.



Elimina las serpientes y desciende por el borde de esa plataforma para llegar al **final de esta sección.**



Sube a la parte superior, despacha al escorpión, coge el **Medipak y luego guarda tu avance.**



Salta a la derecha, esquiva la mina, toma impulso de nuevo y **elimina a la molesta arañita** de al lado.



Desciende a la **zona inferior** por los peldaños, consigue los **ítems,** sube otra vez y ve a la derecha.



Esquiva otra mina y ve por las escaleras. Efectúa un par de saltos complicados y trepa por otras escaleras.



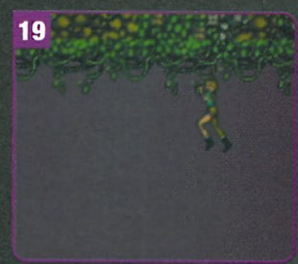
Recoge el **Medipak** que verás a la derecha, vuelve y luego realiza un **salto en carrera a la izquierda.**



Camina con tiento **atravesando los pinchos,** cepíllate a la serpiente y más tarde al escorpión.



Sube por la escalera de piedras, **elimina al tipo** que anda por allí y **esquiva otra mina explosiva.**



Coge carrerilla, salta para **agarrarte a las enredaderas** del techo y ve hacia la izquierda.



Ahora tienes que **subir** por los distintos tramos de escaleras **hasta arriba del todo.**



Toma impulso y alcanza las **"trepaderas"**. Ve hasta el final y déjate caer con cuidado porque **hay minas.**



Salta al otro lado y desciende por los pinchos. Escala por los peldaños y **liquida al individuo armado.**



Continúa por aquí y en cuestión de segundos llegarás a otro **cambio de zona.** Adéntrate en ella.



Despacha al maleante que vaga por allí y avanza hasta que alcances el punto para **salvar la partida.**



Tras disparar a la araña prepárate, porque viene una zona donde tendrás que realizar **varios saltos.**



Recoge la munición y salta a la derecha. Más adelante te las verás con otro **escorpión.** Fulmínalo. Y punto.



Llegarás a una zona con **dos caminos.** Si vas bien de munición, ve directamente **hacia la izquierda.**



Por esta ruta terminarás accediendo a la **tercera sección de este nivel.** Sigue la flecha.



Como de costumbre, lo primero al pisar esta sección es **guardar tu avance en el cristal.**



Tras ello, deberás efectuar varios saltos para **avanzar por el maltrecho puente** en el que te encuentras.



Tras sortear el puente, prepárate para encargarte **de los dos hombres** y avanza un poquito más.



Baja por la escalera y **obtén la munición y el botiquín** que encontrarás allí. Tranquilo, estás seguro.



Impúlsate a las escaleras de enfrente y desciende por ellas. **Dispara al tipo y ve hacia la derecha.**



Salta al otro lado, coge las balas y déjate caer. Ya sólo tienes que dar unos pasos para entrar en las cuevas.

7 FASE CAVES



Camina un rato y elimina al **zombi verde** que te dará la bienvenida. Luego lánzate por la rampa.



Ve por el puente, **hazte con las balas** que encontrarás debajo y entra por la puerta que verás.



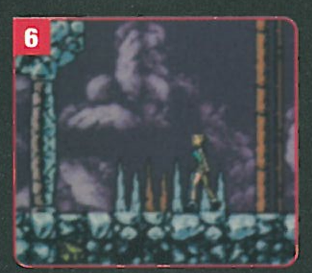
Recoge el **Medipak,** acaba con el orondo zombi y **guarda la partida en el cristal** de marras.



Ve hasta el final del corredor y pasa por la puerta que está **entre dos antorchas humeantes.**



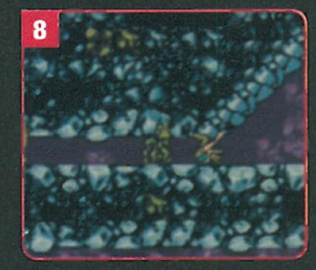
"Surfea" por las múltiples rampas y espera hasta que llegues abajo y entra por la puerta.



Camina hacia la izquierda, **fulmina al bicho verde** y anda cuidadosamente por los **pinchos.**



Escala por las plataformas, **cárgate a la araña y salta por el puente roto. Repite** dos veces esta operación.



Avanza un trecho y trepa por las plataformas. Da un par de volteretas para **llegar al siguiente acceso.**



Escala por el mapeado y hazte con las **Rapid Bullets.** Más tarde da un par de saltos y entra por el corredor.



Liquida a los zombis de turno e impúlsate hasta **la otra parte del destartalado puente.**



"Saluda" al tipo "horteras" y efectúa otro de los saltos ajustados. **Vuelve a guardar el juego.**



Liquida al bichejo y desciende **con cuidado para no "pincharte".** Coge el botiquín y ve a la derecha.



Salta hasta el otro lado y dispara al hombre. Ejecuta otro salto más y **acaba con la araña.**



Baja y da un saltito para **evitar los pinchos** del suelo. Ahora hazte con las **Shotgun Rounds.**



Anda unos metros, **despacha a las criaturas** y da unas **volteretas** para abrirte camino.



Tras un salto complicado, **ve por las escaleras y rueda por el suelo.** A continuación baja por las escaleras.



Dirígete a la derecha y afronta la rampa. **Acaba con dos "cuñaos" verdes** y desciende poco a poco.



Da un salto, baja por las escaleras y **deshazte de tres zombis** (nada menos) que osarán atacarte.



Continúa un poco hacia la derecha, **despacha a todos los bichos** que te encuentres y **sigue la flecha.**

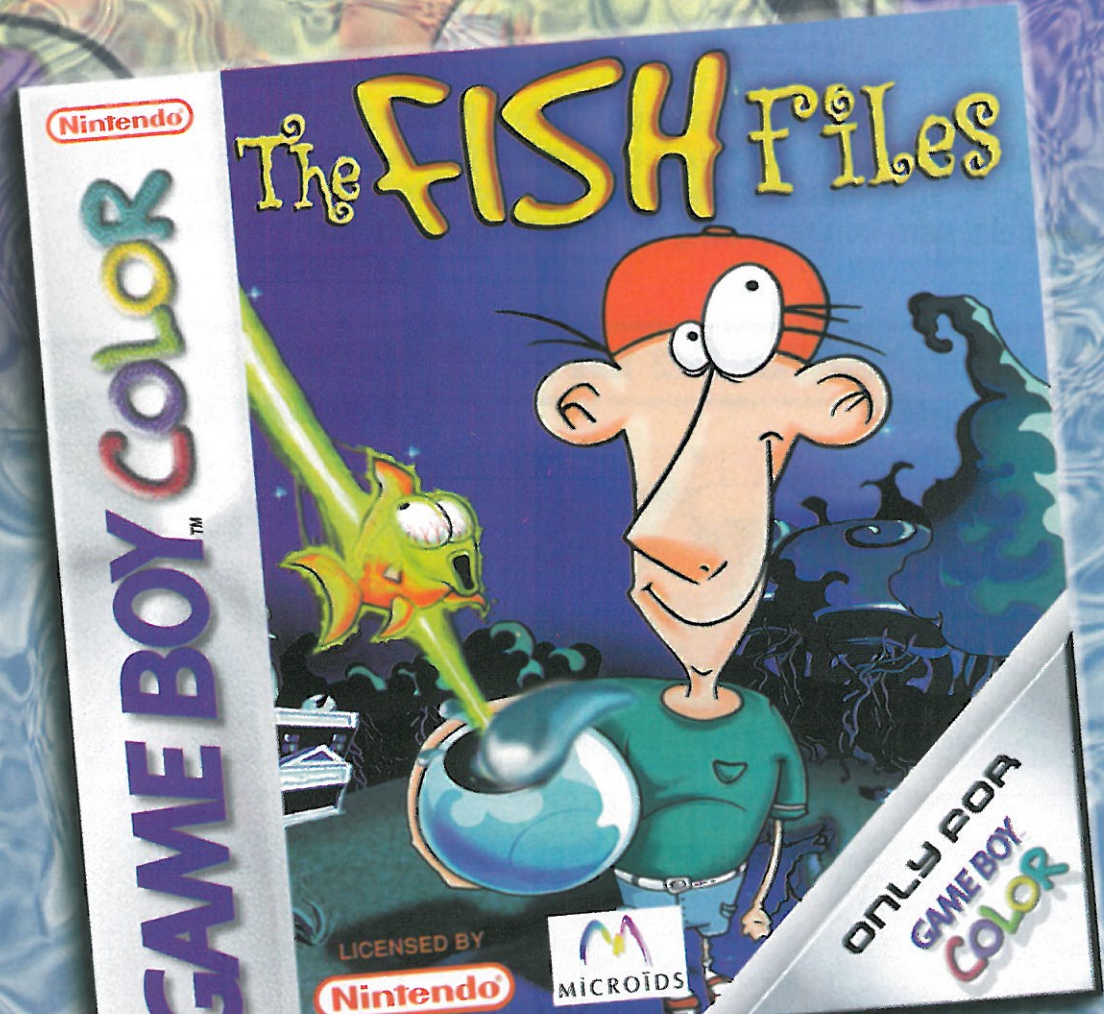


Atención que viene **Paveaux.** Dale unas cuantas veces con la recortada y contempla el final del juego.

CONCURSO

SORTEAMOS 20 JUEGOS

UNO DE ELLOS PUEDE SER TUYO PARTICIPA Y ENTRA DE LLENO EN ESTA DIVERTIDA TRAMA





BASES DEL CONCURSO

1) Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO FISH FILES".

2) Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3) Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 18 de Enero de 2002 y 18 de Febrero de 2002.

4) La elección de los ganadores se realizará el 19 de Febrero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Abril de 2002 de la revista Nintendo Acción.

5) El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.

6) Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Nintendo y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

CP: Teléfono:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.







GAME BOY COLOR

GUÍAS



- Cruzamos las dos primeras mazmorras.
- Descubrimos todos los items secretos.
- Derrotamos a Aquamentus y Dodongo, los dos guardianes de fase.

Link se va de viaje. ¿Has hecho ya la maleta?

ZELDA ORACLE OF SEASON

PRIMERA PARTE

Después de salvar a Zelda en Ocarina of Time y liarnos con Majora's Mask, Link viene dispuesto a romper moldes en nada menos que dos cartuchos, que representan su aventura más larga. El juego tiene una complicación que se las pela, pero con nuestra guía se te olvidarán todas las penas.

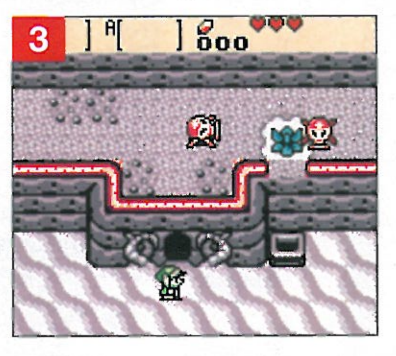
MAZMORRA DE LA RAIZ NUDOSA

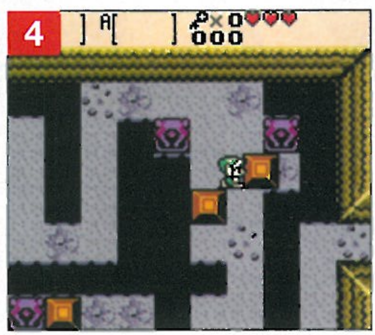


1

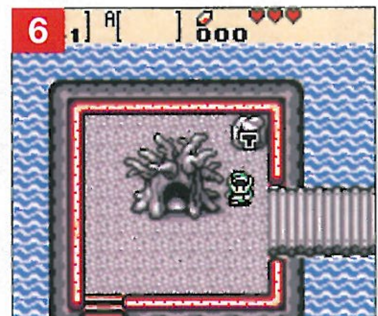


2


3


4


5


6

Dirige a Link a la derecha. Aquí te estarán esperando unos personajes (1) con los que tendrás que hablar antes de dirigirte a **Din,** la chica que está en el árbol cortado. Acepta marcarte unos pasos con ella, y serás testigo del acontecimiento con el que comienza nuestra aventura.

Por arte de magia, **aparecerás en Holodrum**, así que vete a la izquierda y habla con la chica para obtener información (2). Baja para localizar **Pueblo Horon**, ve a la izquierda, baja y localiza la entrada a **la Cueva del Héroe** (3). Una vez dentro, ve hacia la derecha y empuja el bloque para que se abra la puerta que da paso a otra sala con un par de bloques (4) que puedes sortear sin dificultad. En la siguiente sala hay un **interruptor** a la derecha: actívalo y **coge la llave** en el cofre que ha aparecido.

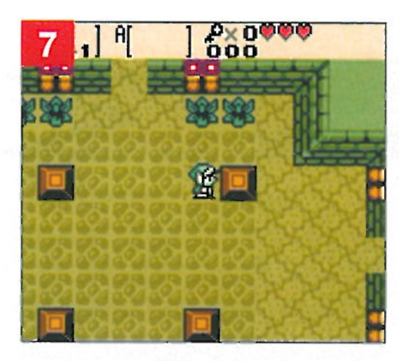
Vuelve a la sala del primer bloque, pero ahora, cuando lo muevas, ve a la **puerta de abajo** y abre la puerta con la llave que has conseguido en la siguiente sala. En la parte superior izquierda hay un interruptor (5) que abre la puerta de la sala donde conseguirás **la Espada de Madera**.

Ahora vuelve sobre tus pasos y ve al **Pueblo Horon**, a la derecha del todo. **Revienta la puerta con tu espada** para hacerle una visita al Árbol Maku. Rompe la pompa que le sale por la nariz para conseguir la **Llave Nudosa** y entrar en el templo.

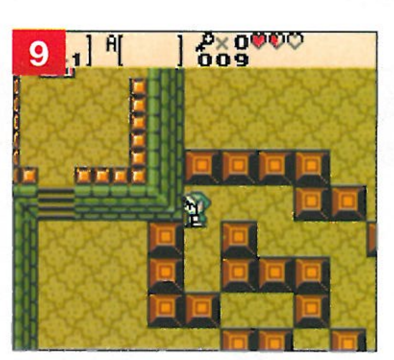
Partiendo del lugar donde está la chica con la que hablaste al principio de **Holodrum**, dirígete a la derecha, sube y cruza el puente. Aquí verás **un hueco para colocar la llave** (6) que te dio el árbol, así que no te lo pienses ni un segundo.

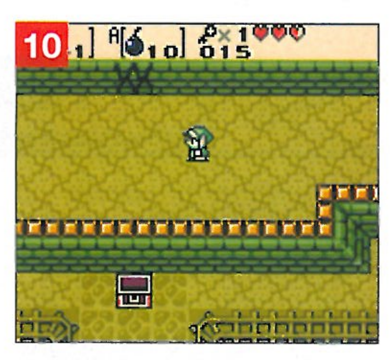
Mazmorra de la Raíz Nudosa

Cuando estés dentro, pasa de los

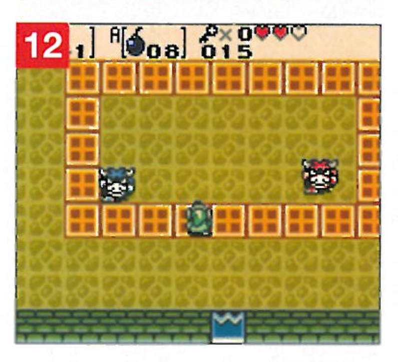






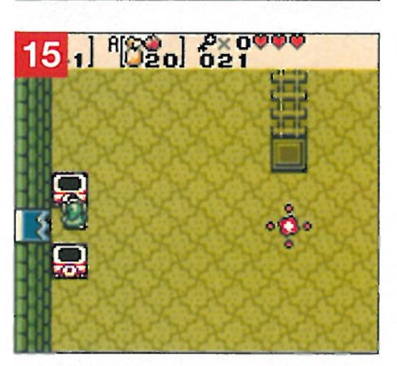


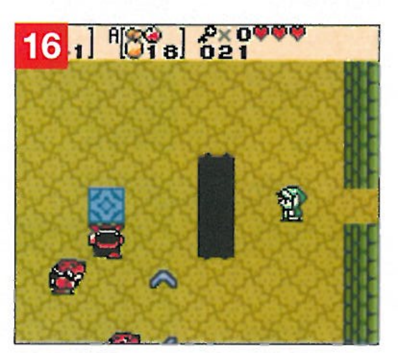


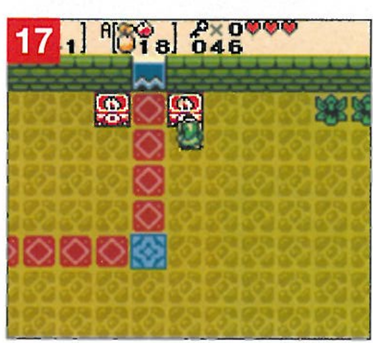


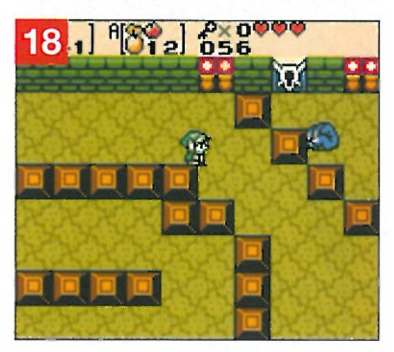














ojos que te acechan y sube. En esta habitación (7) debes empujar el **bloque de arriba a la derecha** para abrir la puerta de la derecha y poder meterte por ella.

Acaba con los esqueletos y llévate de regalo una llave. Vuelve donde empujaste el bloque que abría la puerta por donde has venido, y abre la que está a la izquierda con tu nueva llave. Elimina a los esqueletos, **coge el mapa** (8), sube, acaba con esta especie de Dugtrio rojo, y **móntate en la vagoneta**. Te dejará en una habitación con enemigos y una puerta a la izquierda que te llevará a **una Semilla Gasha** tras superar un reto (9) que consiste en mover los bloques para pasar: sólo tendrás que empujar hacia un lado con el que se te permita el paso. Una vez tengas el contenido del cofre, ve a la derecha, donde hay una palanca para **cambiar el sentido de las vías**, y un cofre con brújula incluida.

Móntate en la vagoneta de nuevo para ir a una nueva zona. A la derecha del todo tienes **una llave en un cofre**, y si subes las escaleras, a la izquierda partiendo del cofre, verás una **pared resquebrajada** (10) que esconde una habitación a la que sólo podrás acceder si la revientas con una bomba como las que hallarás en el trayecto de la vagoneta.

En esta nueva habitación debes guiar tus pasos hacia arriba, con cuidado de no ser alcanzado por las **cuchillas** (11). Si quieres un truco, anda un poquito hacia ellas para que pasen, retrocede e inmediatamente aprovecha para atravesar la zona. Tras la puerta te están esperando **dos enemigos de mitad de fase** (12) que podrás machacar fácilmente con tu espada para que se abra la puerta de la izquierda. Entra y verás que hay una escalera y unos bloques que te impiden el paso; pues bien, empuja el que está situado a la izquierda del todo (13) hacia arriba y podrás bajar para recoger el **Saco de Semillas** con semillas de fuego (14).

Con las semillas en tu poder, usa el teletransportador donde venciste a los enemigos para volver a la sala donde cogiste la vagoneta por primera vez. Quita de enmedio a los enemigos y **enciende las antorchas** (15) con tus nuevas semillas. Con esto abrirás la puerta donde te estarán esperando unos enemigos con cara de perro, y que debes vencer **sorteando sus boomerang** (16) para obtener la **Llave del Jefe.** Pero antes de enfrentarte a él, vuelve al principio de la mazmorra y dirígete a la derecha: enciende las antorchas para pasar (17), y acaba con las **"manazas"** (18) que hay en la sala previa al guardián de la mazmorra, porque si te atrapan te llevarán de nuevo **hasta el principio del nivel.**

La confrontación con **Aquamentus** (19) carece de importancia si decides golpear su cuerno repetidamente y sortear su caluroso aliento. Tras vencerle, dirígete a la derecha y recoge **Tierra Fértil** para acabar (20).

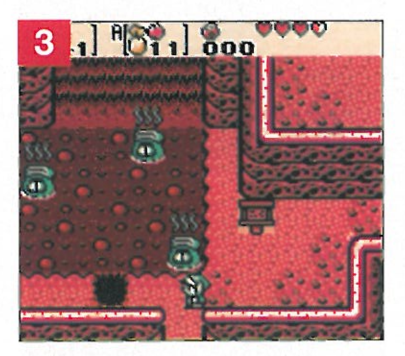


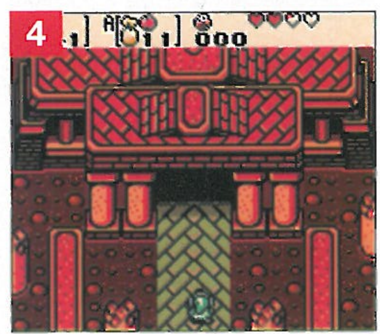
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Entérate de cómo cruzar la mazmorra Restos de serpiente y derrotar al Dodongo.

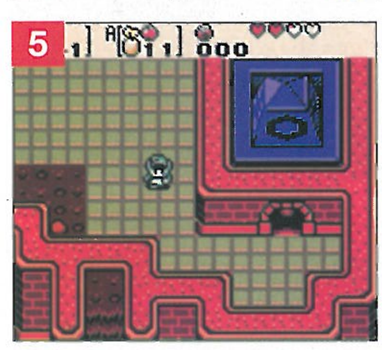
MAZMORRA RESTOS DE SERPIENTE



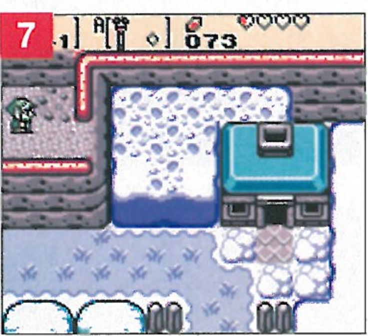




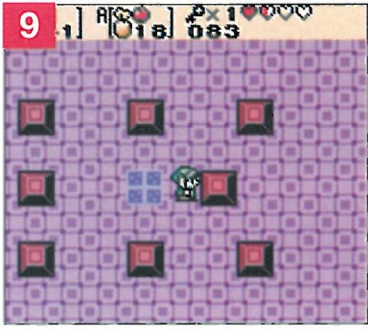


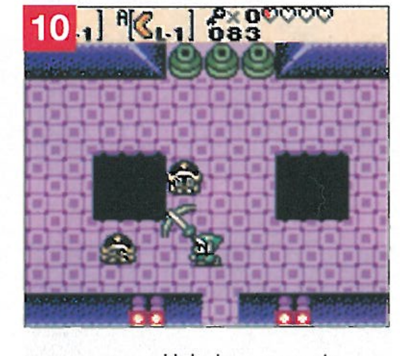


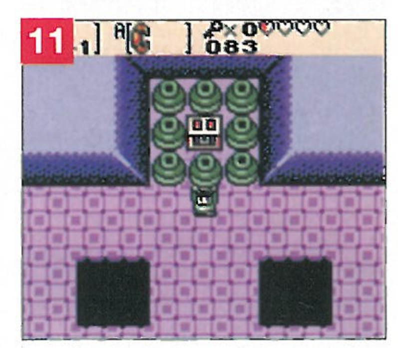












Vuelve al pueblo para comprar **un escudo** y dirígete a la derecha tras cruzar la pantalla en la que está la **casa con el anillo**. Verás que hay unos arbustos que obstaculizan tu camino y no puedes cortar. Pues bien, con las mismas semillas que usaste para encender las antorchas, **quema los arbustos** para poder pasar (1). Luego ve hacia el Nordeste hasta llegar a un bosque en el que verás a un personaje que ha perdido algo: síguele escondiéndote tras los árboles para que no te vea. Al final desaparecerá entre los arbustos, así que córtalos con tu espada para localizar el **teletransportador** (2) que lleva al volcánico mundo de Subrosia.



Tu objetivo aquí será conseguir el **Boomerang**, por lo que debes bajar por las escaleras de la izquierda y seguir el camino (3) hasta llegar a las escaleras que llevan a la **Disco de Subrosia,** donde tendrás que bailar al ritmo que marca el personaje de rojo. Si lo haces bien, el boomerang será tuyo, así que lo siguiente será volver donde la primera escalera, pero ahora baja por la de la derecha y sigue el camino hasta llegar al **Templo de las Estaciones** (4) donde lograrás el **Cetro de las Estaciones**. Como el Cetro no tiene utilidad sin el poder de alguna estación, sal del templo, baja dos veces y localiza la entrada que hay a la derecha (5). Estrena el boomerang con el **interruptor** para poder cruzar la lava con el puente que aparece y sube las escaleras, donde te será otorgado el poder de la **Estación de Invierno** (6).

Ya no hay que hacer nada más en Subrosia, así que regresa a Holodrum y usa tu nuevo poder situándote en el tronco cortado que hay a la derecha. Con esto conseguirás que el lago se congele, salvo en la zona Sureste, donde encontrarás una **pieza de corazón**. Desde aquí, sube y verás que hay una casa a la que no puedes entrar, salvo por la chimenea.

Ve a la izquierda y usa el Cetro de las Estaciones **en el árbol cortado** para poder llegar al tejado de la casa tras subir las escaleras (7). La dueña de la casa te dará una pala con la que podrás salir. Encamínate abajo tres veces y una vez a la izquierda para localizar otro árbol cortado con el que invocar el invierno. Dirígete a la izquierda y luego arriba a la derecha, arriba y a la izquierda para hallar **la entrada a la mazmorra** (8).

Mazmorra Restos de Serpiente

Nada más entrar, ve a la habitación a la izquierda, donde encontrarás un **cofre con Rupias.** Desde esa misma habitación, sube y mata a todas las serpientes para conseguir una **Llave Pequeña.** De regreso a la primera sala de la mazmorra, enciende las antorchas para que se abra la puerta que hay arriba. Sigue a la derecha hasta la **habitación de los ocho bloques**, donde tendrás que empujar hacia la derecha el que está situado en el medio a la derecha (9). Con esto conseguirás que aparezca **el cofre que guarda la Brújula**.

Vuelve a la habitación anterior y sube. Abre la puerta con la llave, no sin antes acabar con las serpientes, y aquí (10) empuja a los enemigos con tu espada hacia los huecos negros. La puerta que hay a la izquierda te lleva directo al **Brazalete de Fuerza.** ¿Que cómo eliminas a los enemigos para que aparezca el cofre? Pues sencillamente debes tirarles bombas. Con el brazalete en tu poder, ahora podrás levantar los objetos pesados, tales como piedras o vasijas verdes (11). Por ejemplo, en la anterior sala, las que protegían el cofre con el **Mapa de la Mazmorra.** Sal de esta habitación y ve abajo, a la derecha. Aquí verás unos bloques (tienes que

Calendario Pokémon 2002


Pokémon™
¡Hazte con todos!™



2002

enero

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

febrero

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

marzo

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

abril

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					


POKéMON™
¡Hazte con todos!™
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo,
Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001



2002

mayo

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

junio

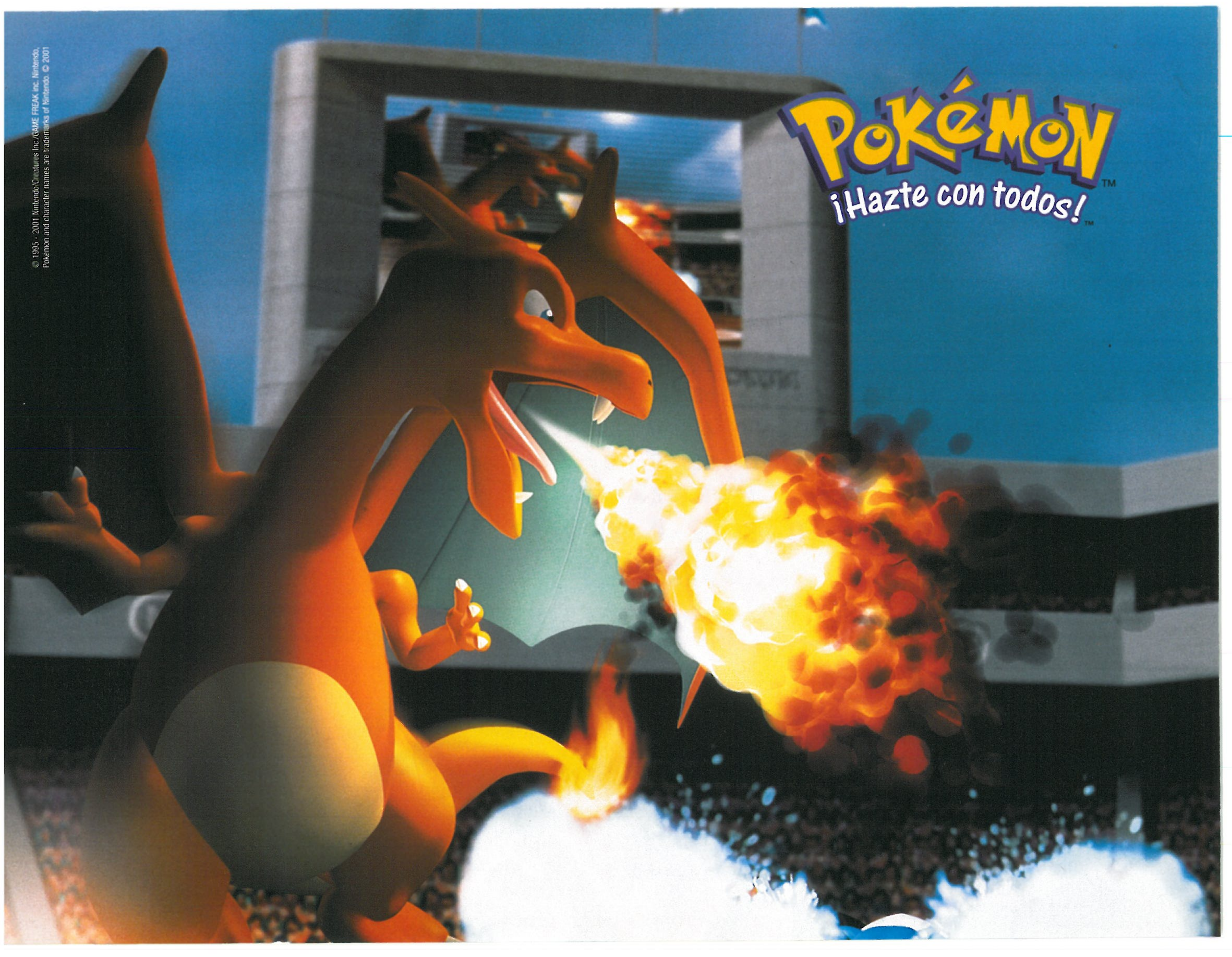
L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

julio

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

agosto

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	


POKéMON™
¡Hazte con todos!™
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo,
Pokemon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001



2002

septiembre

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

octubre

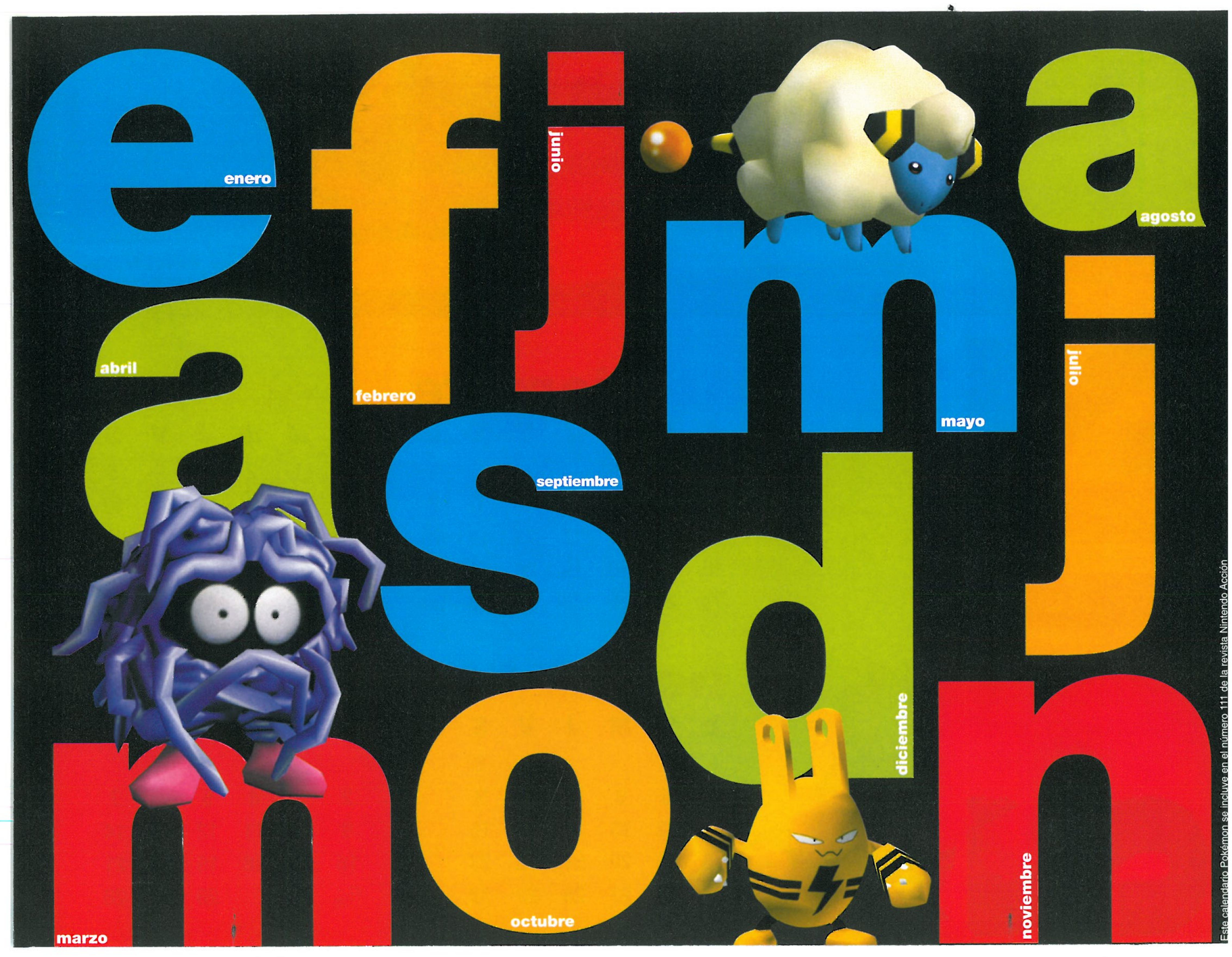
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

noviembre

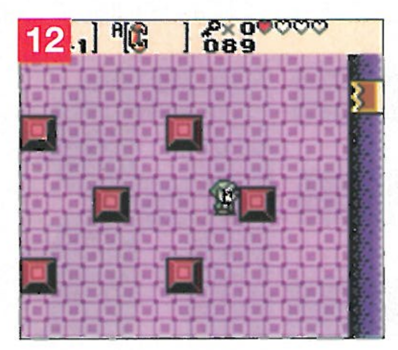
L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

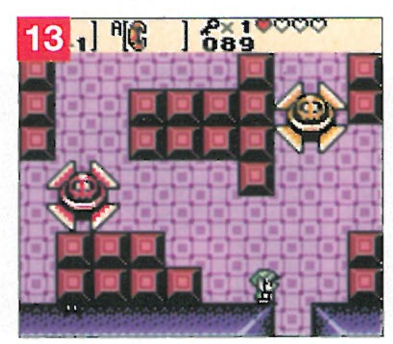
diciembre

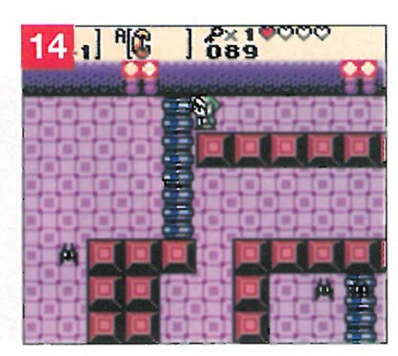
L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29



Este calendario Pokémon se incluye en el número 111 de la revista Nintendo Acción

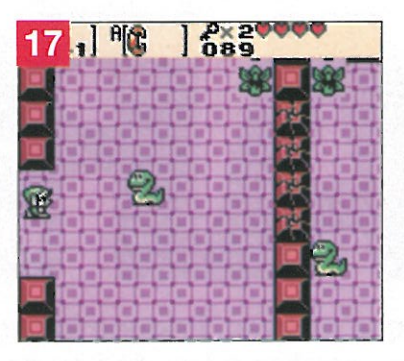


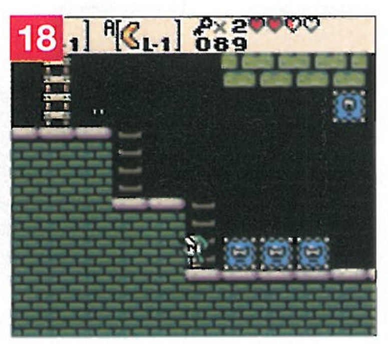


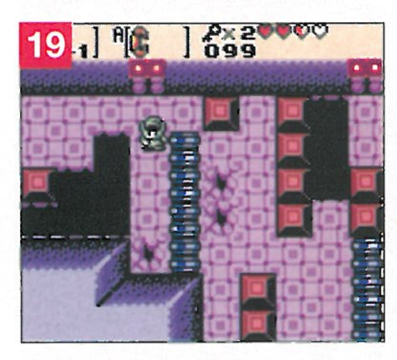






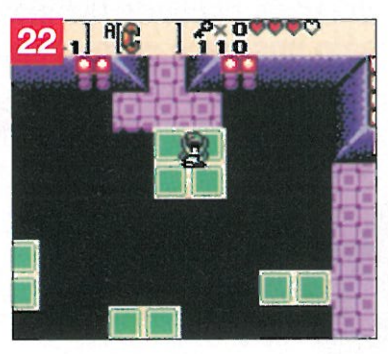


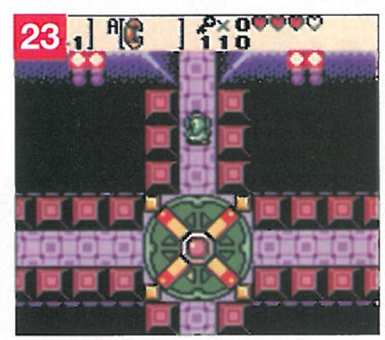


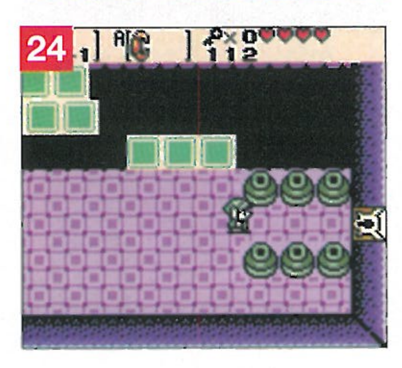












mover hacia la derecha el que está a la derecha del todo) y unos enemigos a los que tendrás que eliminar si quieres pasar (12). La siguiente sala es la de las **dos cuchillas** (13): esquívalas para coger la llave que hay en el cofre, y baja hacia la derecha para salir. Ahora, con ayuda del brazalete, tendrás que **empujar los rodillos azules** (14) para llegar a las escaleras que llevan al exterior, con cuidado de no ser atacado por los murciélagos. Las escaleras están en la parte inferior derecha. ¡Cuidado no te aplasten los rodillos!

Ya en el exterior, conseguirás una **Semilla Gasha** en el cofre (15), y debes bajar por otra escalera que está a la izquierda. De nuevo en la mazmorra, te estará esperando un Deku por si no tienes bombas, ya que hacen falta para superar el reto de la siguiente sala (16): abrirte paso a bombazos para llegar al cofre antes de que se acabe el tiempo. Coge la **Llave Pequeña** y sal al exterior para regresar a la mazmorra partiendo de las escaleras de la derecha. Vuelve a la sala de las **dos cuchillas grandes** que se desplazaban por la pantalla y dirígete a la derecha. Aparecerás en una sala con unas serpientes y una **pared resquebrajada** (17): reviéntala con una bomba y baja las escaleras para volver al modo "plataformas". Ve a la izquierda sorteando murciélagos y bloques azules (18) para llegar a otra sala con rodillos azules: ve a la derecha y localiza la puerta que hay abajo (19). Aquí te espera un **súbdito del guardián de la mazmorra,** al que derrotarás lanzándole bombas y librándote de sus compinches, que te recargarán de vida y bombas cuando más lo necesites. También lanzará bolas de fuego (20), pero podrás esquivarlas fácilmente. Cuando le hayas ganado, **se abrirá una puerta a la derecha.**

Usa la llave en el bloque que te impide el paso, sigue hacia la derecha sin ser alcanzado por los enemigos y baja en la **sala de las serpientes** (21). Debes llegar a la plataforma fija de la derecha usando las plataformas que se mueven (22). Sube y encontrarás la **Llave del Jefe.** De vuelta a la sala de las plataformas verdes, ve a la pantalla de la izquierda y **métete en el columpio** (23) para que se ponga en rojo y te sitúe arriba. Sube, vuelve donde las plataformas verdes sin pasar por el columpio, y **vuelve a meterte en el columpio** para que te lleve a la parte de abajo, que lleva al enemigo tras sortear otras plataformas verdes (24).

Dodongo, el guardián, escupe fuego y pretende pisotearte cuando está en línea. Debes situarte en una esquina de la **"cama" de pinchos** (25) y esperar a que estés en su línea de visión. Si ves que viene hacia ti, esquívale, pero si va a escupir, tírale una bomba para que se hinche. Acto seguido, **cógele con el brazalete** y tírale a los pinchos. No olvides bajar luego a por el premio.



¿Quieres ayudar a un fontanero en apuros?

PAPER MARIO

PRIMERA PARTE

- Localizamos todas las llaves.
- Resolvemos los misterios.
- Estrategias para vencer a los enemigos.
- Consejos para lograr que se unan nuevos personajes a tu equipo.

Bowser ha montado una que no veas. Primero secuestra a la princesa Peach, después esconde las siete estrellas y les roba su poder; y para colmo, no sólo nos hace currar machacando enemigos, sino ¡exprimiéndonos el coco!

PRÓLOGO

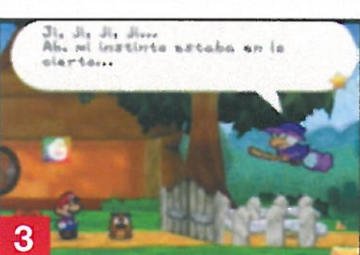
La Súplica de las Estrellas

Tras asistir al **secuestro (1)** de la Princesa Peach en la Aldea Goomba, habla con el señor que está **delante de la puerta** para que te diga que debes hablar con el **abuelo (2),** que está en la casa que tienes detrás. Tras hacerlo, sal de la casa, y después de la **aparición de la bruja (3),** vuelve donde el viejo para caer por el balcón. Localiza al abuelo y **coge el martillo** que hay entre los arbustos para machacar al "huevón" **(4)** de **Jr. Troopa,** que te estará esperando. De nuevo en la aldea, **golpea con el martillo** el bloque que ha puesto la bruja y sigue hasta encontrarte con los **Goomba Azul y Rojo.** Ve primero a por uno usando el salto y el golpe del martillo. Cuando luego salga el **Rey Goomba (5),** golpea primero al **parche del árbol** y ¡a saco con él! Saldrá pitando a refugiarse en una fortaleza con el **interruptor** enfrente y un **regalito** en el arbusto... **(6)**


1



2



3


4

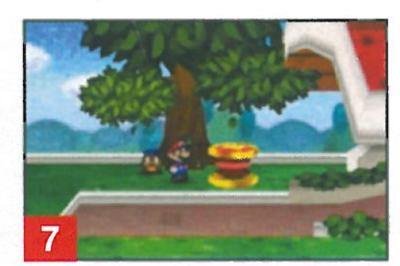

5


6

Antes de entrar en **Ciudad Toad,** golpea el árbol que hay para que aparezca un **bumper (7),** que te ayudará a subir al tejado y así poder obtener la **habilidad Lanz. Martillo.**

En Ciudad Toad, adéntrate por la puerta marcada con una **estrella** –al Norte–. Sube y tras la **secuencia de Peach,** regresa para enfrentarte con la bruja **(8),** primero saltando sobre ella para que se **baje al suelo** y a continuación dale una buena tunda con el martillo cogiendo fuerza.

La salida de Ciudad Toad **–a la derecha–** está custodiada por unos Toad camuflados, que se harán los locos. Ve a **casa de Merlon,** que es la **giratoria a la izquierda** sin salir de la zona, para que actúe **(9).**


7


9



8

CAPÍTULO 1

A por la Fortaleza

De camino a la fortaleza, además de tener que enfrentarte a unas **tortugas** con ganas de bronca, que también te ayudarán a elevar tu nivel, no te olvides de **revisar** cada rincón en busca de objetos como el **Ataque Mareo (1)** o el **Bloque POW**, porque son de gran utilidad. Los Koopa son fáciles de vencer si **saltas** primero para tirarles y luego les machacas, a menos que sean de los que tienen un **pincho en la cabeza.**

A la **derecha,** verás que el camino se corta y hay un árbol. **Golpea el árbol** para que salga el interruptor **(2)** y así puedas llegar al **Pueblo Koopa** el Sur. Aquí te estarán esperando unos **Fuzzy** que han dejado a los habitantes en "cueros", así que tendrás que **librar al pueblo** de ellos a base de martillazos. Encontrarás otra **concha** en un árbol, una segunda tras situar y utilizar un **cubo azul** debajo de la **plataforma (3)** que tiene la concha, y una tercera a la derecha tras resolver el **mini-juego.**

Con **Kooper** en tu "arsenal", sal del Pueblo, y sigue **hasta el final** del camino. Utiliza a tu nuevo amigo **(4)** para llegar al interruptor que **activa el puente** que se dirige a la fortaleza.

Fortaleza de los Hermanos Koopa

En la primera sala te está esperando una **tortuga macarra** que esconde la llave de la **primera puerta**. Acaba con ella y cruza las **dos siguientes** salas. Tras acabar con los enemigos, baja, ve hacia la izquierda y **sortea el fuego** saltándolo o sencillamente **esquivándolo (5).** Con la segunda llave en tu poder, **vuelve** a la planta de arriba, donde las escaleras, y abre la puerta. Ahora **debes caer** en la trampa que te ha puesto el Koopa **(6)** para acabar **en la cárcel.** Habla con **Bombette** para que se una a tu equipo y así puedas **utilizarla** para reventar la pared **(7) resquebrajada.**

Vuelve a la **tercera sala principal** (donde las tres jaulas) y utiliza a tu nueva amiga para conseguir la **llave encerrada (8).** Vuelve a la **tercera planta,** donde la trampa, abre las **dos puertas** para regresar a la sala principal, pero ahora te encontrarás en la **parte superior (9).** Utiliza a Kooper para **activar y desactivar** los interruptores que te permiten el paso.

Al llegar a la **nueva sala,** activa el **interruptor azul**, que te permite bajar **(10)** para recoger la **segunda llave** encerrada de la sala principal **(11).** Después sube, abre la puerta y activa el **siguiente interruptor** para poder continuar con tu investigación

Arriba te estarán esperando los **Hermanos Koopa** para lanzarte unas bombas. Si es posible, **trata de sortearlas,** y no olvides recuperar vida y **salvar** en el camino que te encontrarás **en la parte inferior.** Cuando te enfrentes a los cañones y a las bombas a la vez, utiliza el **ataque especial de Kooper** para ►



1


3


4


7

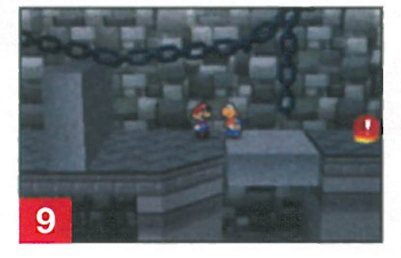

2


5



6


8


9

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Ayudamos a Mario a cruzar el desierto y te contamos cómo llegar hasta el Castillo de Peach

dañar **a todos** los enemigos **(12).**

En la siguiente sala te están esperando los **Hermanos Koopa,** primero **disfrazados** de Bowser **(13)**, al que podrás vencer fácilmente **saltando** o con el **martillo** hasta quitarle los **diez puntos** de vida que tiene. El segundo encontronazo será **cuando se unan** para atacarte. Aquí **tírales primero** con la explosión de Bombette y luego **sáltales encima**. Cada uno tiene cinco de vida.

En el castillo de Peach

Activa el interruptor que hay **detrás del cuadro** situado al lado de la chimenea. Activa el siguiente para entrar en la **habitación de Bowser** y lee un poco su **diario.**

Cuando vuelvas a tomar el control de Mario, tras **salvar** en la salida del castillo, te estará **esperando de nuevo** el "huevón" **(14)**. Acaba con él, y dirígete **al sur** de Ciudad Toad, no sin antes **aprovisionarte** de todo aquello que necesites y dormir un poco. En la **estación de tren**, revienta con Bombette la roca **(15)** que te impide el paso y coge el tren.





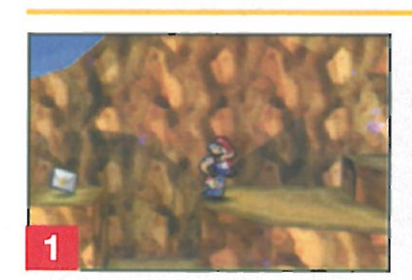




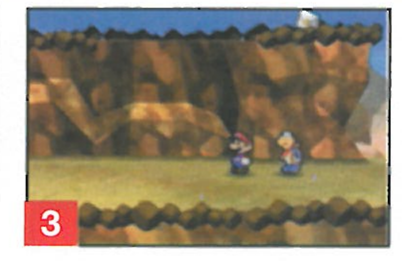




CAPÍTULO 2



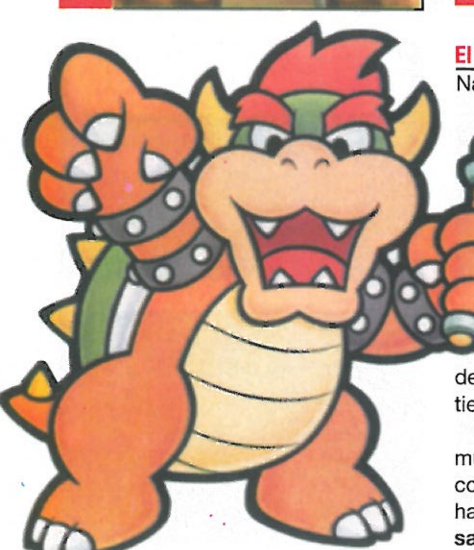












El Misterio de las Ruinas

Nada más llegar, **cruza las vías** del tren y localiza al **cartero.** Él te dirá que **se le han perdido** tres cartas, así que ya sabes: tu siguiente misión va a ser **buscarlas** si pretendes que se una también a tu equipo.

Dirígete **a la derecha** machacando a los bichos y localiza la primera carta **(1)** en la plataforma que está al lado de la **gran roca.** Para poder cogerla tienes que subir y usar a **Kooper.**

Continúa a la derecha, sube con muchísimo **cuidado** de no enfrentarte con el **bicho con pinchos** (esquívale haciendo que vaya hacia ti para que **salga del camino estrecho** y luego aprovecha para pasar) **(2)**.

Dirígete a la izquierda y tírate por el **tobogán** para alcanzar una nueva zona. Utiliza el **bumper** para alcanzar la cima y aprovecha el tobogán para conseguir la **siguiente carta (3)**.

La tercera carta está **a la derecha** del bicho con pinchos que viste antes. Sólo tienes que tirarte por el **precipicio** para cogerla, y luego subir y volver al principio para devolverle todas las cartas al cartero **Parakarry.** Regresa donde el precipicio y usa a tu **nuevo amigo** para cruzar **(4)**.

En el puente te estará esperando un **pájaro** de mal agüero **(5)** al que podrás vencer a base de **saltos y cabezazos.** A la hora de defenderte, pulsa **repetidamente** el botón A.

En el desierto

Aunque tiene una **extensión** bastante considerable, no es extraño que te las veas con unos **ladronzuelos** a los que debes **esquivar** si no quieres que te dejen sin blanca **(6)** y con otros **bichos amarillos** muy feos a los que puedes derrotar en cuanto les **"desmontes"**. A lo que vamos: dirígete a la **derecha** del todo siguiendo el camino hasta llegar **al cartel** y baja "dos desiertos" hasta que te encuentres con el **oasis.** Aquí tienes que buscar un **Limón** y una **Lima** en los árboles **(7)**.

En el pueblo

Asegúrate de que llevas **50 monedas** para que el **mago** que se encuentra en el callejón **(8)** se anime a ofrecerte ciertas **"ventajas"** que podrás usar durante los combates, como recargas o puntos. El callejón está a la derecha de la tienda del **hotel de Toad,** y para llegar hasta él tendrás que **esquivar** primero unas cajas.

Ahora dirígete a la derecha y **soborna** al guardia **(9)** con la Lima o el Limón para que te cuente el secreto de la tienda, que consiste en comprar primero la **Seta Seca** y después un **Martillo Viejo (10)**.

Después de hacerlo, vuelve donde estaba el guardia. Sube al tejado y dirígete a la **casa de Moustafa,** que encontrarás a la izquierda **(11)**. Habla con él para conseguir que te regale la **Piedra Radar,** un ítem que te servirá para encontrar las ruinas **(12)**.

Vuelve al **desierto,** sube arriba del todo y sigue todo recto a la izquierda hasta encontrar la **roca** que abre la mazmorra de **Tutankoopa (13)**.

En las ruinas

Aunque puedes **esquivar** a las **momias,** es aconsejable que las mates para que puedas recoger el regalito que hay en el **segundo sarcófago,** ya que tienes el contenedor de energía cerca.

En la siguiente habitación, coge la **llave** para abrir la puerta que hay en la **habitación anterior**. Una vez dentro, activa el interruptor **(14)** para que aparezca **la arena**. Cruza la sala de la llave, sube las escaleras y usa a **Parakarry** para cruzar al otro lado. Revienta la puerta con Bombette **(15)**, pulsa el **interruptor** y sal. Ahora adéntrate por la puerta que hay en el medio para coger otra llave. **Baja las escaleras**, abre la puerta y golpea el interruptor que hay **a la izquierda** para que aparezcan las momias que deberás matar para que aparezca la llave **(16)**. Si no quieres andarte con rodeos, emplea **golpes múltiples** como el **ataque terremoto.**

Cuando ya estés en la **sala de las escaleras**, tienes que pulsar los **interruptores** de tal forma que te permitan alcanzar las escaleras que están situadas en la parte superior izquierda **(17)** y que conducen al cofre con el **Súper Martillo**. Estrena el martillo nuevo para poder salir.

A continuación regresa a la anterior sala y **revienta la pared** en la parte inferior con la ayuda de **Bombette.** Baja, revienta la pared de la izquierda y **el cubo (18)** que obstaculiza la obtención de la **Piedra Diamante**. Deshazte de los **guardianes** a base de martillazos **(19)** y ataques aéreos, y después sigue el camino de la derecha hasta que encuentres **otro cubo,** que esconde el interruptor que activa las escaleras. **Coge la llave (20)** que hay subiendo las escaleras, y cuando entres en la siguiente habitación repite la operación para poder hacerte con la **Piedra Lunar**.

La **última piedra** se encuentra partiendo de la primera sala donde tuviste que **reventar** la pared, en la habitación de la **puerta inferior**.

Con las **tres piedras** en tu poder, regresa a la sala donde tuviste que reventar la **segunda pared**, pero está vez tendrás que avanzar por la puerta de la **derecha.** Abre el cerrojo de la puerta de la derecha y activa el interruptor para que **baje la arena** y así puedas descubrir en qué lugar van colocadas las **piezas** en las columnas de la izquierda **(21)**. **Colócalas** para que se te abra el camino **(22)** que lleva a Tutankoopa. Éste te estará esperando con **treinta de vida** y te lanzará a **Chomp** que tiene cuatro **(23)**. La **estrategia** consiste en atacar siempre a Tutankoopa con el **salto potente** y utilizar el **ataque especial** de Parakarry. Pasa de Chomp, porque el pobre sólo será una molestia.

El castillo de Peach

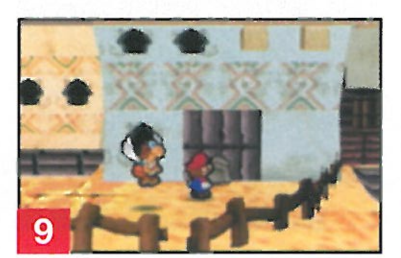
Vuelve a la **habitación de Koopa** y dirígete a la sala principal. La puerta situada **al suroeste** da paso a la biblioteca **(24)**, así que sin que se den cuenta los guardias, entra y dirígete a la izquierda para escuchar una **interesante conversación (25)** que servirá para que no te pillen.

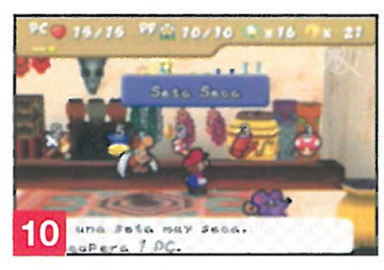
Cuando retomes el control de Mario, deberás **volver a Ciudad Toad** cogiendo el tren, pero no sin antes utilizar tu nuevo martillo para localizar el **súper bloque** que hay al principio tras subir las **escaleras a la izquierda (26)** para potenciar a uno de tus compañeros.


7

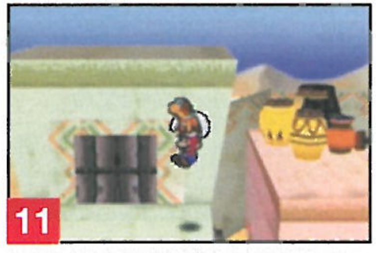


8


9



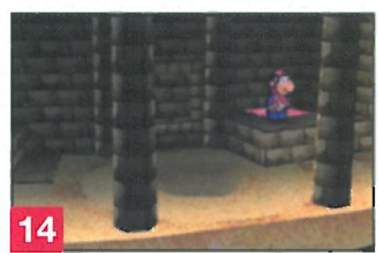
10


11



12


13


14


15



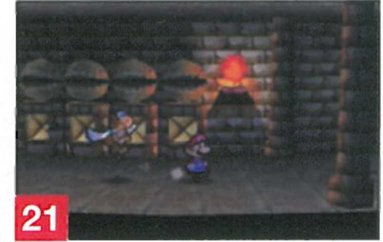
16


17

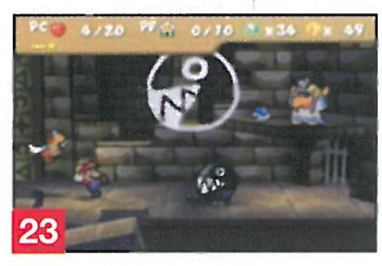

18

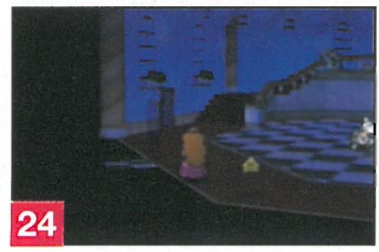

19


20


21


22


23


24

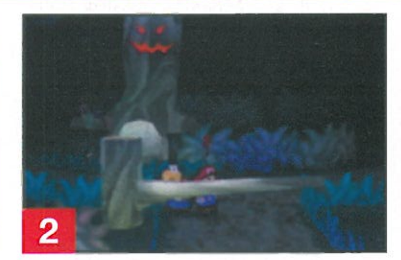


25


26

CAPÍTULO 3















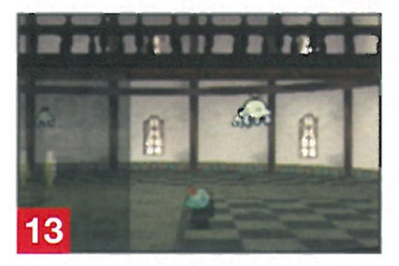
















El "invencible" Tubba Blubba

Para llegar a este nivel, primero tendrás que localizar el **puesto de vigilancia** que hay a la derecha, donde el río en **Ciudad Toad.** Tras la pequeña escena de "pavor" **(1)**, dirígete a la derecha para adentrarte en el **bosque**. Aquí, toma el **segundo camino** de la derecha, el primero a la izquierda, **otra vez** el de la izquierda, el primero a la derecha, el primero a la izquierda, el primero de la derecha y de nuevo el de la derecha, si no quieres **complicarte mucho** la existencia; pero si quieres descubrirlo por ti mismo, tienes que fijarte en **determinados signos** que hay entre la maleza como **ojos rojos,** plantas que se mueven de forma rara, o alguna sonrisa maquiavélica... **(2)**. Una vez superado el bosque, aparecerás en la **mansión de Boo.**

La mansión de Boo

En la **primera planta** a la derecha encontrarás un **cuadro** sin pintar **(3)**, así que habla con él... Abre la puerta situada justo al lado, ve a la izquierda para que aparezcan unos **fantasmas** que poseen un **vinilo (4)**, y te retan a descubrir quién lo tiene en su poder. Descúbrelo para conseguir **el disco,** que deberás colocar en la **gramola** de la habitación situada a la izquierda **(5)** para **atraer al fantasma** y luego aprovechar para coger **la pesa** que hay **dentro del cofre.**

Baja al salón y **usa el sofá** para alcanzar **el asa** que tiene la lámpara y colocar la pesa **(6)**. Esto provocará que se abra una puerta: **baja a la habitación** con dos puertas y ve por la de la derecha. Abre el cofre y luego prepárate para **otro juego** de adivinar quién tiene las **Súper Botas (7)**. Con ellas podrás bajar de piso rompiendo el **parche de madera** que hay en el suelo utilizando el salto doble. Abajo, activa el **interruptor** para que aparezca otro **más grande (8),** que deberás activar utilizando el **súper salto** una vez subido en la plataforma que hay a la derecha. Ahora aparecerán unas **escaleras** que te llevarán directo a otro parche **en el suelo**, que te da paso a las estanterías de la biblioteca y al **Retrato Boo** en la estantería de la derecha **(9)**. Sal de la **biblioteca** usando a Bombette y pon el retrato en el cuadro vacío **(10)** y entra en él para ser recompensado con una **nueva compañera** "fantasmagórica" llamada **Bow,** que te ayudará a desaparecer **(11)**.

El Castillo de Tubba Blubba

En el **pueblo fantasma (12)**, de momento lo único que vas a tener que hacer es ir **a la derecha** y **salvar** antes de entrar **en el castillo.**

Dentro, tu **primer reto** será pasar desapercibido **(13)** para poder llegar a la puerta de la izquierda: usa la **habilidad de Bow** para desaparecer cuando los **guardias** estén alerta. Atraviesa el pasillo con cierto sigilo y adéntrate por la puerta que hay en la **pared superior** en la habitación de la mesa gigante. Baja las escaleras con cuidado de **no despertar** a los guardias si quieres **(14)**, y revienta el **parche** del suelo para coger la **Llave Castillo** y recargar energía. Sal y sube el nivel de uno de tus amigos. Sube las **escaleras** y regresa a la sala donde los **guardas voladores** del principio. Abre la puerta de la derecha con la llave y atraviesa las **dos primeras** salas. Verás que hay un **guarda durmiendo**, así que, con cuidado, sitúate detrás **(15)** y usa a **Bombette** para darle las buenas nuevas y abrir una **habitación oculta** que te llevará a conseguir una nueva habilidad para las **botas.** La sala que hay en la izquierda contiene una **nueva llave,** pero tendrás que tener cuidado con los pinchos, así que usa tu habilidad de **desaparecer** si no quieres acabar como un colador **(16)**.

La siguiente puerta da paso a la sala con la **mesa gigante,** pero ahora en la parte de arriba, y con un **reloj** que esconde un **pasadizo** de poca importancia. Lo importante viene **tras abrir** la puerta, subir las escaleras y encontrarte con **Tubba Blubba.** Tu objetivo es hacer que no te vea, así que **Bow,** ¡qué haríamos sin ti! La puerta de la derecha (no la que esta cerrada) tiene a toda una **legión de guardias** sobando **(17)**: anda despacito para no despertarles y **coge la llave,** que te ayudará a recuperar energía y a salvar antes de llegar a la habitación del jefe. Coge a **Yaki (18)** –el charlatán servidor– del cofre para poder abrir el **Molino Ventoso** del pueblo fantasma... ¡y **sal pitando** del castillo si no quieres que Tubba Blubba te haga picadillo!

Afuera vendrán tus compinches para **bloquear la puerta** y que así puedas alcanzar el molino. Entra con la **Llave Mística (19)** y prepárate para vencer a su **corazón (20),** que lo encontrarás al final del pasadizo con nada menos que **cincuenta** de vida y **seis** de ataque. El truco para

derrotarle consiste en atacarle con el **salto potente** y el **golpe múltiple** de Bow. No te cortes ni un pelo en lanzarle **ataques especiales** de esos objetos que has ido recopilando por el camino, **hechizos varios,** y de utilizar a Bow para **desaparecer** cuando veas que va a atacar. Fuera del molino te estará esperando el **Tubba Blobba (21)** o lo que queda con él, **sin corazón,** porque sucumbirá rápidamente en cuanto le quitemos los **diez puntos de vida** que tiene con el golpe de Bow.

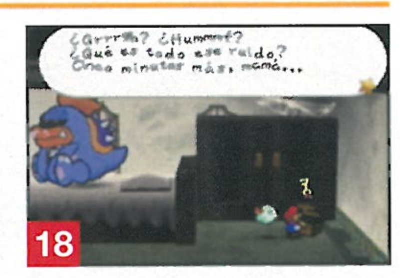
En el Castillo de Peach

Ve a la habitación de **Bowser,** donde éste te hará un **interrogatorio (22)**. Tienes que **contestar** Seta, Fruta Trueno y Súper Soda para que los malos **ayuden a Mario** pensando que lo están perjudicando.

De vuelta a Ciudad Toad, lucharás con el “huevón” de Jr. Troopa **(24)** (usa los **poderes de las estrellas** para acabar rápido) y tendrás que **salir del bosque** con el método inverso. En Ciudad Toad, el guarda te dará una **Pieza Estrella (25).**



















- Investigamos todos los rincones del colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.
- Te contamos cómo lograr los hechizos, y dónde debes utilizarlos.
- Superamos los retos que te proponen en las primeras clases.

¿Quieres aprobar con nota la clase de magia?

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

PRIMERA PARTE

A menos que seas un marciano, te habrás dado cuenta de que el fenómeno Harry Potter está en todas partes: libros, cine, hamburguesas… ¡y consolas! Siguiendo esta guía, su aventura portátil no tendrá ningún secreto para ti.

El juego comienza con la carta de admisión de Harry en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería [1]. Éstos son los pasos que debes seguir después:

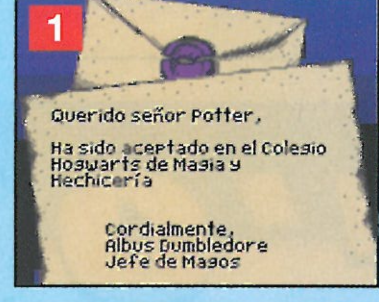
1 Compra tu varita en Ollivander

Estamos en el Callejón Diagon, junto a la **Tienda Mágica de Ollivander**. Sigue a Hagrid y entra en la tienda para conseguir tu varita mágica **[2]**. Ahora puedes usar los hechizos **Flipendo Uno** y **Vermillious Uno**.

2 Encuentra a Hagrid en la entrada de Gringotts

Al **salir de la tienda** recibirás un Folio Magi, un Folio Triplicus, cuatro Cromos de Brujas y Magos Famosos y dos combinaciones **[3]**. Ahora vete a **Gringotts**, el edificio que hay a la derecha de la tienda, pero mejor practica un poco de magia antes de seguir adelante. Dirígete al **callejón** que hay junto a Gringotts y observa las **nubes azules** que aparecen en el suelo **[4]**. Son unos enemigos a los que te debes enfrentar para que aumente tu experiencia, **conseguir más dinero (sickles)**, algunos objetos y hasta aprender nuevos hechizos.

Es muy importante que pulses el botón Start y consultes el **menú Estado/Fuerza [5]**. En este menú encontrarás los siguientes valores:









- **Nivel:** Te muestra tu nivel actual. Sube ganando combates y hace que todas tus características aumenten.
- **Experiencia:** indica los puntos de experiencia que has acumulado durante los combates.
- **Sig. Nivel:** Indica los puntos de experiencia que necesitas para alcanzar el siguiente nivel.
- **Sickles:** Te muestra tu dinero.
- **Resistencia:** Te indica los puntos de salud. Si llegan a cero durante un combate, pierdes y debes curarte.
- **Magia:** Cada hechizo, excepto Flipendo Uno, gasta un número de puntos de magia. Cuantos más tengas, más ataques podrás realizar.



- **Fuerza, Defensa, Agilidad, Fuerza Mágica y Defensa Mágica:** Indican el poder de tus ataques físicos y mágicos, así como tu resistencia ante dichos ataques.

A continuación, en el callejón que hay junto a Gringotts **combatirás contra ratas**, pero cuando estés muy herido deberás ir a curarte a la tienda del Curandero **[6]**. Es aconsejable que luches hasta que el hechizo Flipendo Uno suba al nivel **Flipendo Duo** y el Vermillious Uno suba hasta **Vermillous Duo**. Efectivamente, tienes que usar un ataque un número determinado de veces para conseguir aprender otro de nivel superior **[7]**.

Después de unos cuantos combates, entra en Gringotts **[8]**, ve en línea recta y habla con Hagrid.

3 Encontrar a Hagrid en la cámara

Después de hablar con Hagrid te encontrarás perdido en una **mazmorra bajo Gringotts**. Avanza siempre rumbo al norte hasta que veas en el suelo una nube azul más grande de lo normal. Ahora tendrás que enfrentarte a una **rata gigante** y dos normales **[9]**. El ataque más efectivo contra la rata gigante será Vermillious Duo.

Cerca del lugar en el que derrotas a la rata gigante encontrarás por fin a Hagrid. Habla con él para entrar en la **cámara de tu familia [10]**. Recibirás dinero y una lista en la que viene el material que tienes que comprar para ir al Colegio Hogwarts.

4 Comprar Material Escolar en el Callejón Diagon

Vuelve al Callejón Diagon, habla con la gente y recorre todas las tiendas hasta conseguir todo el **material de la lista [11]**. Si te sobran algunos Sickles, también puedes comprar algún caldero más para hacer pociones, alguna poción y alguna prenda de ropa extra para completar tu atuendo. No olvides observar las **propiedades de la ropa** que has comprado y vístete con ella **[12]**.

Cuando lo tengas todo vuelve a la entrada de Gringotts y habla con Hagrid. Te dará un bonito **regalo de cumpleaños** y te dirá que ha llegado la hora de marcharse **[13]**.

5 Sube al Expreso de Hogwarts

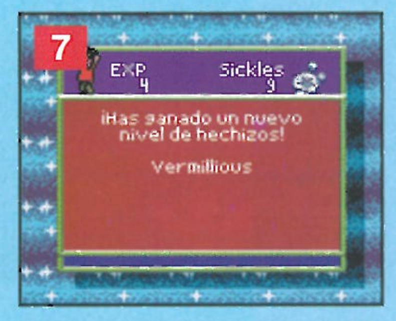
Estás en el **Andén Nueve y Tres Cuartos**. Ahora debes caminar hacia arriba, atravesar las vías y avanzar hacia la derecha hasta ver a unos **chicos pelirrojos** que hay junto al tren **[14]**. Habla con ellos hasta que oigas "viajeros al tren" y síguelos cuando suban.

6 Busca asiento en el Expreso de Hogwarts

Camina hacia la izquierda hasta llegar al extremo del tren. Hablarás de nuevo con **Ron Weasley**, te sentarás frente a él y, cuando venga Hermione Granger, aprenderás cómo utilizar el hechizo **Verdimillious Uno [15]**.



6



7

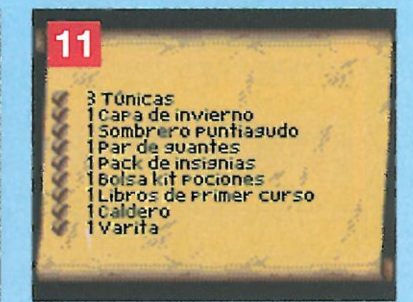

8



9



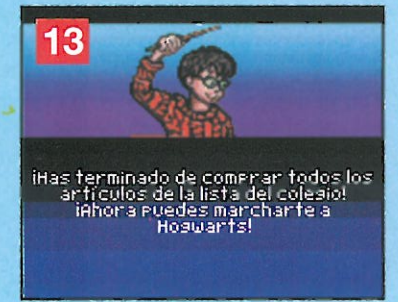
10



11



12



13



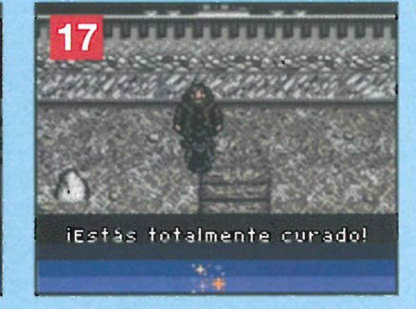
14



15



16



17


18



19



20

Cuando aparezca el **carrito de las golosinas** acércate a él para comprar una rana de chocolate y después vuelve a tu asiento. En ese momento aparecerá **Draco**, que pretende robarte las golosinas y tendrás que combatir contra él para evitarlo. Cuando termine el combate recibirás como premio una **combinación de cromos [16]**.

Ahora debes hablar con la gente que hay por el tren hasta que oigas que el conductor anuncia por fin la llegada a Hogwarts.

7 Cruza el lago en el Desembarcadero de Hogwarts

Fuera del tren, habla con Hagrid para recuperarte **[17]** y sube a un bote para cruzar el lago. **Navega por el centro** y desembarca cuando veas a Hagrid y a tus compañeros **[18]**.

Ahora tienes que seguir a Hagrid y a tus compañeros por los pasillos de una **mazmorra**. Busca objetos en los huecos de las paredes, lucha con algunos enemigos para aumentar tu nivel y usa el hechizo Vedimillious Uno para conseguir un nuevo nivel de hechizos Verdimillious.

Justo antes de salir de mazmorra, tendrás que derrotar a un nuevo enemigo que te impide el paso **[19]**. Usando **Flipendo Tria** acabarás con él rápidamente.

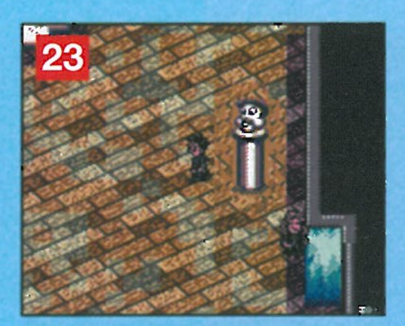
8 Pasa la selección de las Casas

Entra en Hogwarts, atiende a las instrucciones de la **profesora McGonagall** y a las aclaraciones de tus compañeros **[20]**. Síguelos ▶

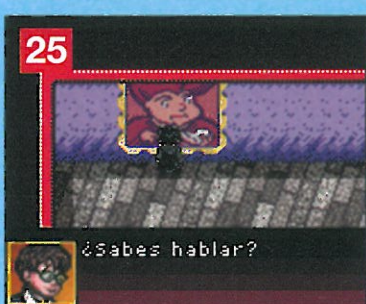
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Harry encuentra la entrada a Gryffindor y supera con éxito las clases más disparatadas.

























a todos al **Gran Comedor**, observa la selección, acércate a la mesa que hay en la parte inferior derecha y entabla conversación con un compañero **[21]**. Ahora ya eres de Gryffindor y estás con tus amigos.

9 Encuentra Gryffindor

Sal del Gran Comedor por donde entraste y sube por las escaleras al primer piso. Tras el encuentro con **Peeves el Poltergeist**, camina hacia el sur y sube por las escaleras hasta el **segundo piso.**

En el segundo piso hay unas escaleras secretas que te permiten llegar rápidamente al quinto piso. Para usarlas, colócate junto a la cola de la **estatua grifo** que hay justo antes de las escaleras de subida **[22]** y pulsa "A". Tras subir por las escaleras estarás en el quinto piso, junto a una estatua sobre la que puedes **pulsar "A"** cada vez que quieras volver a bajar **[23]**.

Desde tu posición junto a la estatua (la del quinto piso), avanza hacia la izquierda, camina por el pasillo y entra en la sala del **Club de Intercambio de Cromos**. Habla con el muchacho que hay cerca de la mesa verde para recibir una combinación de cromos **[24]**. Cada vez que finalices una búsqueda del juego, tendrás a tu disposición una nueva **combinación de cromos** que deberás recoger aquí.

Ahora sal, usa las escaleras y sube al sexto piso y después al séptimo. Camina hacia la izquierda para atravesar el piso, avanza por el pasillo, párate delante del **cuadro de la señora gorda** y habla con él **[25]**. El cuadro es la entrada a Gryffindor, pero para pasar necesitas un santo y seña que debes adivinar.

Baja por las escaleras al piso sexto y **habla con el fantasma**. Para darte el santo y seña, te pide que busques una vieja corbata que le permita sujetarse la cabeza. Baja al vestíbulo y busca la corbata en la **primera gárgola [26]**. Vuelve al piso sexto, entrega la corbata al fantasma y averiguarás el santo y seña.

Ahora ya puedes subir al séptimo piso, hablar con el cuadro y entrar en Gryffindor. Sube al dormitorio y acuéstate en la cama.

10 Buscar la clase de Pociones

Sal de Gryffindor, baja hasta el quinto piso, camina hacia el sur y pulsa el botón "A" **delante de la puerta**. En ese momento bajarás por unas escaleras que te llevan hasta las Mazmorras **[27]**. Camina por el único camino posible hasta llegar a las **tres puertas** que hay al final del pasillo. Entra por la puerta de la izquierda y estarás en la **clase de Pociones**.

Acércate a Snape y habla un poco con él. Después de mandarte que te sientes verás cómo **Neville sufre un accidente**. Snape te pedirá entonces que busques los ingredientes para hacer una poción que lo cure. Los **ingredientes de la poción** son: 2 porciones de ojos de escarabajo, 1 porción de colmillos de serpiente y 1 porción de boomslang.

11 Encontrar ingredientes para Snape

Sal de la clase al pasillo, entra por la puerta que ves justo enfrente y estarás en el **despacho del profesor Snape**. Avanza hacia el cuadro de la pared y habla con él para recoger la piel de boomslang **[28]**.

Ahora vuelve al pasillo, sal por la puerta que hay en el centro al **vestíbulo de Hogwarts**, atraviesa la sala y sal fuera por la puerta que hay frente a las escaleras. A continuación avanza por el camino de tierra que hay a la izquierda (no te desvíes nunca) hasta llegar junto a la **cabaña de Hagrid**. Tras dialogar con él puedes recoger las dos porciones de **ojos de escarabajo** que encontrarás buscando en los matorrales **[29]**.

Sal del jardín de Hagrid, avanza por el camino de tierra y toma el desvío de la izquierda para ir al invernadero. Hablando con la **profesora Sprout** lograrás averiguar que para conseguir una porción de colmillos de serpiente debes eliminar precisamente a una serpiente. Cuando tengas los colmillos, vuelve al vestíbulo, entra en las mazmorras por la puerta que hay **a la izquierda de las escaleras** y vuelve a clase para curar a Neville.

Tras entregar los ingredientes de la poción a Snape, recibirás una lista con las **siguientes clases** a las que tienes que asistir **[30]**.

12 Busca tu próxima clase

Aunque **no hay un orden** obligatorio para la asistencia a las clases, nosotros realizaremos el recorrido siguiendo el de la lista que nos entregó Snape.

12.1 Clase de Transformaciones: captura al conejo púrpura

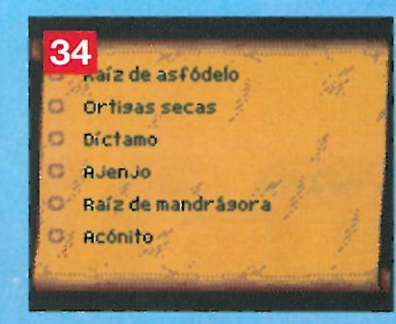
Sube al primer piso y entra en la primera puerta que hay a la izquierda para encontrarte en la **clase de Transformaciones**. Te contarán que ha habido un accidente y que una **vela transformada en conejo** se ha escapado **[31]**.

Sal de Hogwarts, gira a la izquierda y captura al conejo junto al invernadero **[32]**. Después vuelve a clase, entrega el conejo y recibirás 25 puntos. También aprenderás el hechizo **Incendio Uno**.

12.2 Clase de Herbología: busca 6 plantas

Sal de Hogwarts, avanza hacia los invernaderos y entra en la puerta que hay más a la izquierda. Dentro de















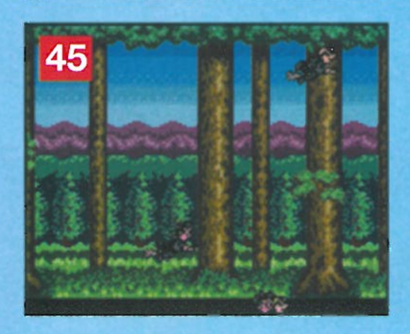
















clase debes **hablar con Ron [33]**, después tendrás que sentarte y escuchar la clase.

Durante la clase recibirás una **Enciclopedia de Ingredientes** y una **Lista de Hierbas** que tienes que encontrar **[34]**. Sal fuera y busca en los arbustos las hierbas necesarias:

- **Raíz de asfódelo:** Se encuentra en un arbusto que hay frente al invernadero.
- **Ortigas secas:** Las hay en un matorral, al comienzo del camino de tierra oscura (el que ves en el medio cuando sales de Hogwarts).
- **Díctamo:** Busca en un arbusto con forma de ocho, junto al camino tierra oscura **[35]**.
- **Ajenjo:** Búscalo en un arbusto que hay cerca de la puerta de la verja que rodea Hogwarts..
- **Raíz de mandrágora [36]:** La encontrarás en el huerto que hay junto al invernadero.
- **Acónito:** Avanza por el camino de tierra que hay más al este y busca un arbusto con forma de ocho que hay junto al muro.

Cuando tengas todas las hierbas, regresa a la clase y habla con la profesora. Para terminar la clase deberás ir al despacho del profesor Snape y **coger dos fórmulas** para pociones **[37]**.

12.3 Clase de Defensa contra las Artes Oscuras: encuentra la contramaldición

Sube al tercer piso y dirígete a la primera puerta de la izquierda. Justo antes de entrar aparecerá **Peeves** para echarte una maldición. Entra en la clase de **Defensa contra Artes**, habla con el profesor y averiguarás que para curarte debes encontrar la contramaldición **[38]**.

Sal de la clase y entra a la **Biblioteca** por la puerta que verás enfrente. Ahora baja por las escaleras de caracol y ten una charla con la bibliotecaria **[39]**. Te enterarás que el libro que necesitas lo han robado y que ofrecen **una recompensa** para el que lo encuentre.

Sal de la Biblioteca y te volverás a encontrar con Peeves. Con la pista que te da ya sabes que **debes ir al quinto piso**, entrar por la puerta que hay a la izquierda, junto a las escaleras, a la clase de **Estudios Muggles**. Otra vez volverá a aparecer Peeves **[40]** para darte la pista de que debes ir hacia la tele y pulsar "A" para encontrar la Sala secreta de los muggles **[41]**.

Como podrás observar, debes enfrentarte contra un nuevo enemigo. Para derrotarlo usa el hechizo Flipendo más poderoso y cuando termines encontrarás el **Libro de maldiciones [42]**. Ahora consulta el libro en el Menú, tu maldición habrá desaparecido y además aprenderás el hechizo **Mucus Ad Nauseam**.

Devuelve el libro a la bibliotecaria **[43]** y recibirás 25 puntos para Gryffindor. Ahora vuelve a clase para recibir otros 10 puntos.

12.4 Clase de Vuelo: recupera la Recordadora de Neville

Baja al vestíbulo de Hogwarts, sal fuera, camina por el camino de tierra de la derecha y siempre que veas una bifurcación, ve a la derecha. Finalmente llegarás al lugar donde se imparte la **clase de vuelo [44]**.

Después de que Neville sufra un nuevo accidente, **Draco** robará su Recordadora y deberás perseguirle para recuperarla **[45]**. Al capturarle, Neville te dará la Recordadora y la clase habrá terminado.

12.5 Clase de Encantamientos: completa el ejercicio de levitación

Ahora ube al segundo piso, camina hacia arriba y entra por la puerta de madera que encontrarás en medio de los tapices **[46]**. Cuando ya estés dentro de la clase, debes acercarte al **profesor Flitwick**, hablar con él y realizar la demostración de levitación **[47]**. Si te haces un lío con los movimientos de la varita, nuestro consejo es que uses **lápiz y papel** para apuntarlos.

Una vez que hayas conseguido acabar este ejercicio con éxito serás recompensado con 15 puntos para Gryffindor y con un nuevo hechizo: el **Wingardium Leviosa**.

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- Encuentra el secreto de las Islas Remolino.

Lugia a la vista

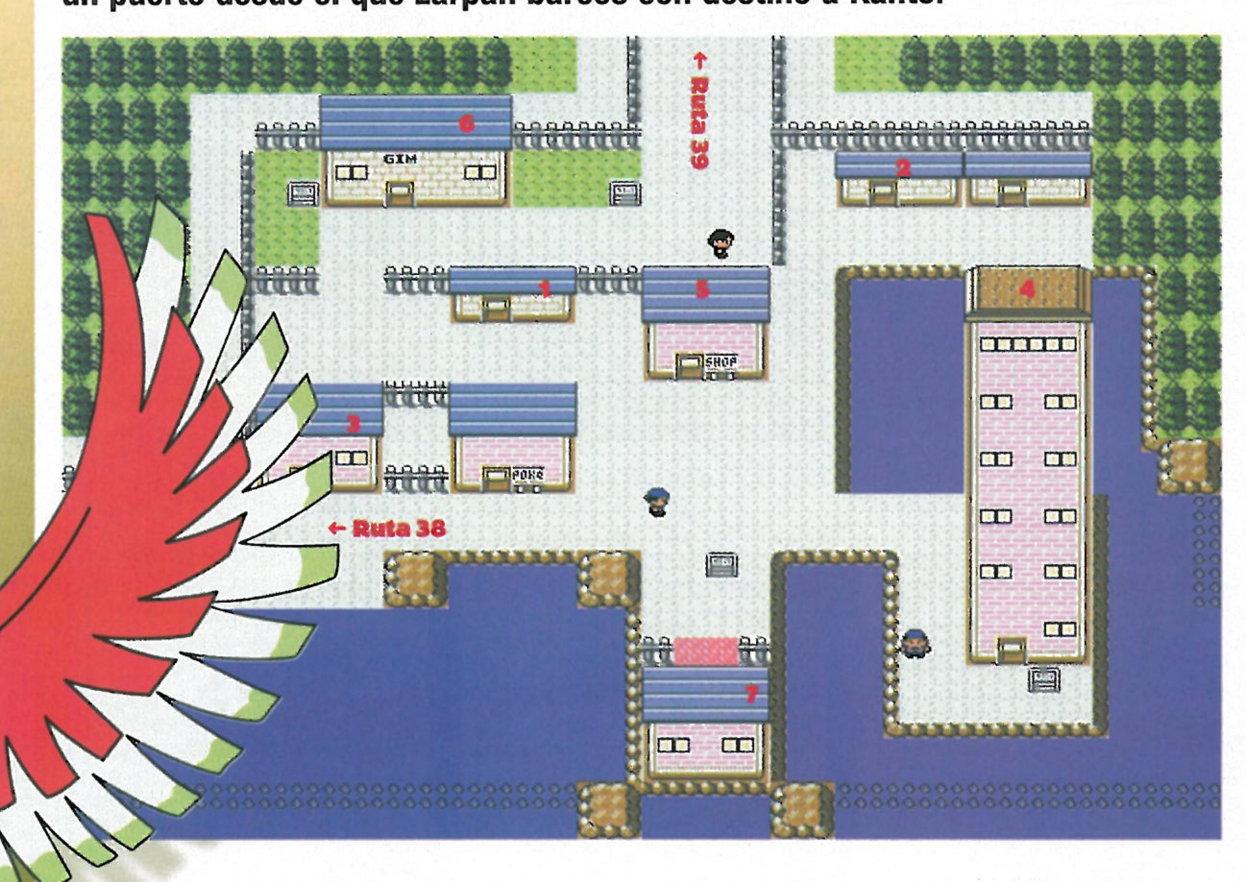
POKéMON ORO Y PLATA

NOVENA PARTE

Una nueva entrega tan intensa como de costumbre. Partimos de Ciudad Olivo para regresar de nuevo al final. Por el camino, pociones secretas, nuevas cañas y sobre todo un ítem, el Ala Plateada. Atento a cómo conseguirlo.

Ciudad Olivo

En esta ciudad podrás ver en acción a los Pokémon de tipo acero, un tipo de Pokémon recientemente descubierto. Además, aquí también vas a encontrar un puerto desde el que zarpan barcos con destino a Kanto.




NO LO OLVIDES


1 Pesca con la CAÑA BUENA



Ya te habrás dado cuenta de que hasta ahora pescabas con una **CAÑA VIEJA**, pero si entras en la casa que hay frente al gimnasio conseguirás una **CAÑA BUENA**. A partir de este momento **puedes guardar tu CAÑA VIEJA en el PC** y empezar ya mismo a utilizar tu caña recién estrenada para pescar más y mejores Pokémon.

2 Cambia un Krabby por un Voltorb



Si todavía no tienes un **Krabby,** que sepas que uedes pescarlo fácilmente, con tu flamante **CAÑA BUENA, en el mar que baña Ciudad Olivo**. A continuación, incorpora a Krabby a tu equipo, entra en la casa, y el pescador que hay dentro **te lo cambiará por un Voltorb**.

3 MO 04 o FUERZA



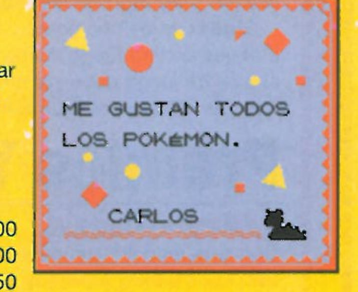
Si haces una visita al restaurante que está situado junto al Centro Pokémon **te entregarán la MO 04 o FUERZA**. Ahora simplemente tienes que enseñársela al Pokémon adecuado **para poder mover cualquier roca** que obstruya tu camino. Así no habrá obstáculo que se te resista.

4 El Faro Brillante



En este lugar del mapa **vas a encontrar a Yasmina,** la líder del gimnasio que está en la parte contraria de Ciudad Olivo. Como descubrirás por ti mismo tras hablar con ella, ahora no está en su gimnasio porque **debe cuidar al Pokémon enfermo** que hay también en el Faro. Los trucos de este lugar los encontrarás más adelante.

5 Tienda



En la tienda de Ciudad Olivo puedes comprar algunas **CARTA SURF**, que te servirán para **enviar bonitos mensajes** a tus amigos cuando intercambies Pokémon.

LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600	Súper Repel	500
Despertar	250	Antídoto	100
Súper Poción	700	Carta Surf	50
Antihielo	250	Antiparalizar	200
Poción	1200		

226 MANTINE

Mientras nada majestuosamente, no le importa que REMORAID le persiga para comerse sus sobras.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Burbuja	Agua
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 18	Rayo Burbuja	Agua
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 32	Agilidad	Psíquico
Nv 40	Ataque-Ala	Volador
Nv 49	Rayo Confuso	Fantasma
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Volador
Oro	●
Plata	–

EVOLUCIÓN
Mantine

227 SKARMORY

Sus fuertes alas parecen pesadas, aunque son huecas y ligeras, y le permiten volar libremente.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Picotazo	Volador
Nv 13	Ataque Arena	Tierra
Nv 19	Rapidez	Normal
Nv 25	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Ataque Furia	Normal
Nv 49	Ala de Acero	Acero
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Volador
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN
Skarmory

228 HOUNDOUR

Emplea diferentes tipos de gritos para comunicarse con otros de especie, o también para seguir a su presa.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Ascuas	Fuego
Nv 7	Rugido	Normal
Nv 13	Polución	Veneno
Nv 20	Mordisco	Siniestro
Nv 27	Finta	Siniestro
Nv 35	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Triturar	Siniestro
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Siniestro/Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Houndour ▶ Houndoom (Nv 24)

229 HOUNDOOM

Si te quemas con las llamas que lanza por su boca, el dolor no desaparecerá nunca.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Rugido	Normal
–	Polución	Veneno
–	Mordisco	Siniestro
Nv 30	Finta	Siniestro
Nv 41	Lanzallamas	Fuego
Nv 52	Triturar	Siniestro
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Siniestro/Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Houndour ▶ Houndoom (Nv 24)

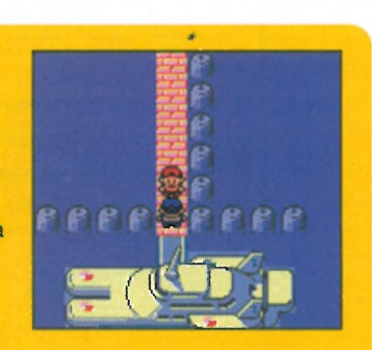
6 Gimnasio



Cuando por fin **hayas conseguido sanar al Pokémon** al que estaba cuidando Yasmina en el Faro Brillante, ella se marchará de vuelta a su gimnasio.

Si ahora te pasas por allí, la líder del gimnasio de Ciudad Olivo **te desafiará utilizando los nuevos Pokémon de tipo acero**.

7 Puerto Olivo



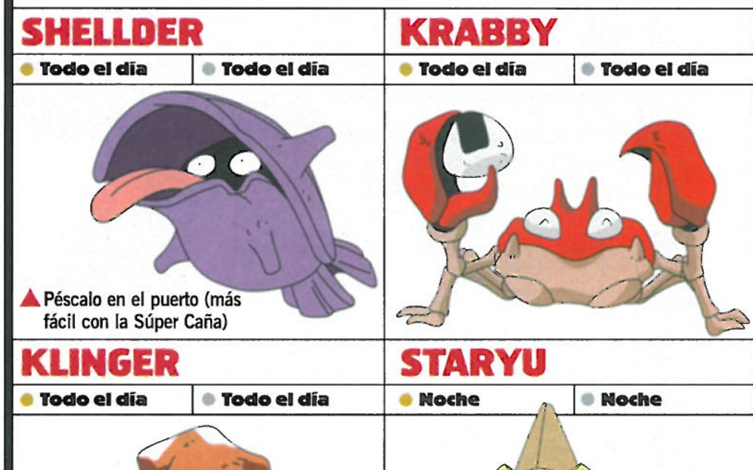
Después de derrotar al Alto Mando en la Meseta Añil, el Prof. Elm te entregará un **TICKET BARCO**. Con este ticket **podrás embarcar en el moderno ferry S.S. AQUA** que zarpa todos los lunes y viernes desde el puerto de Ciudad Olivo rumbo a Ciudad Carmín (Kanto).

Por cierto, los muelles del puerto son **un lugar perfecto para pescar** y capturar un montón de Pokémon.

¡Hazte con todos!

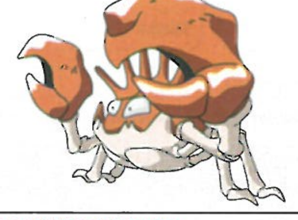
SHELLDER
● Todo el día | ● Todo el día

KRABBY
● Todo el día | ● Todo el día



▲Péscalo en el puerto (más fácil con la Súper Caña)

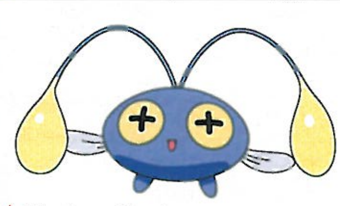
KLINGER
● Todo el día | ● Todo el día



STARYU
● Noche | ● Noche



CHINCHOU
● Todo el día | ● Todo el día




▲Péscalo en el puerto

CORSOLA
● Mañana y día | ● Mañana y día

LANTURN
● Todo el día | ● Todo el día



▲Péscalo en el puerto con la Súper Caña

Líder Pokémon #5

Yasmina utiliza un equipo formado por tres Pokémon de tipo acero. El tipo acero se caracteriza por ser muy resistente a casi todos los ataques.

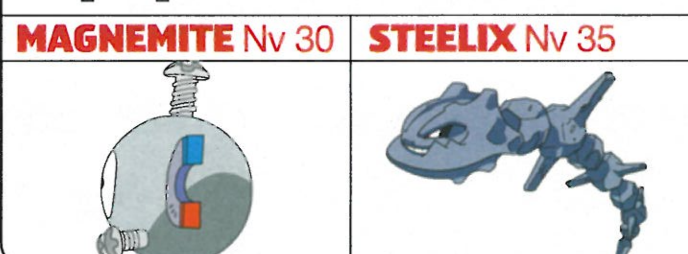


Yasmina

Todos sus Pokémon tienen en común el pertenecer al tipo acero. Dado que el tipo acero tiene pocas debilidades, puede costarte mucho derrotarlos. Recuerda que contra estos Pokémon los únicos ataques que son muy efectivos son los de tipo lucha y los de tipo fuego.



MAGNEMITE Nv 30	STEELIX Nv 35



Consejos para Yasmina

Los Magnemite son Pokémon de tipo acero y eléctrico. El tipo acero les hace vulnerables a los **ataques de tipo fuego y lucha** y el tipo eléctrico hace que sean vulnerables a los **ataques de tipo tierra**. Por ejemplo, el **ataque Magnitud de Geoudude** es muy útil contra Magnemite.

Steelix es de tipo acero y tierra, y por tanto muy vulnerable a los ataques de tipo fuego, lucha y agua. Si elegiste a **Totodile**, a estas alturas de juego debe ser un **Feraligart de nivel 30** (o superior) y si además le has enseñado Surf, eliminará a Steelix sin problemas.

Premios Yasmina

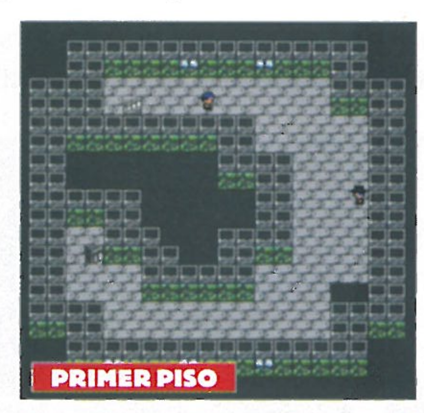
MEDALLA MINERAL
Con esta medalla aumenta la **DEFENSA** de los Pokémon.

MT 23, COLA FÉRREA
Poderoso golpe de tipo acero con una probabilidad de 1 entre 3 de reducir la **DEFENSA** del oponente.

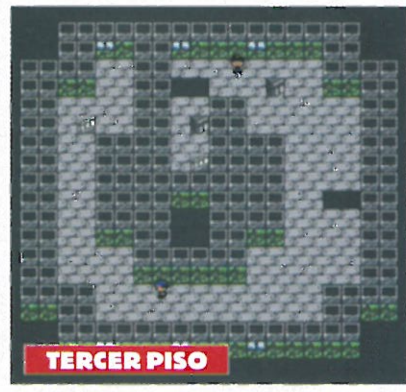
Faro

Yasmina está cuidando a un Pokémon enfermo. Es necesario curarlo, o el Faro no podrá guiar a los barcos que se acerquen a la costa.













NO LO OLVIDES

1 Amphy y la POCIÓN SECRETA

Para que Yasmina vuelva a su gimnasio **tienes que curar al Ampharos enfermo**. Navega por las Rutas 40 y 41 hasta Ciudad Orquídea y trae la **POC. SECRETA** de la farmacia. Vuelve, entrégasela a Yasmina y Amphy sanará.



¡CONSÍGUELOS!

A. ÉTER B. MT34, CONTONEO	C. SÚPER BALL D. CARAMELO RARO	E. SÚPER POCIÓN

230 KINGDRA



Duerme en el fondo del océano para recargarse de energía. Dicen que provoca tornados cuando se levanta.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
–	Pantallahumo	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Pistola Agua	Agua
–	Ciclón	Dragón
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 51	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Dragón
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Horsea ▶ Seadra (Nv 32) Kingdra (Intercambio Escama Dragón)

231 PHANPY



Como muestra de afecto, golpea con su trompa. Pero cuidado, porque es tan fuerte que te mandará lejos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Rizo Defensa	Normal
Nv 17	Azote	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 33	Desenrollar	Roca
Nv 41	Aguante	Normal
Nv 49	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: Phanpy ▶ Donphan (Nv 25)



232 DONPHAN

Cuanto más grandes son sus colmillos, mayor su estatus en la manada. Los colmillos tardan mucho en crecer.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Azote	Normal
Nv 25	Ataque Furia	Normal
Nv 33	Desenrollar	Roca
Nv 41	Giro Rápido	Normal
Nv 49	Terremoto	Tierra
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: Phanpy ▶ Donphan (Nv 25)

233 PORYGON2

La investigación mejoró sus habilidades. A veces, puede actuar de forma no programada.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Conversión2	Normal
–	Placaje	Normal
–	Conversión	Normal
Nv 9	Agilidad	Psíquico
Nv 12	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 20	Recuperación	Normal
Nv 24	Rizo Defensa	Normal
Nv 32	Fijar Blanco	Normal
Nv 36	Tri-Ataque	Normal
Nv 44	Electrocañón	Eléctrico

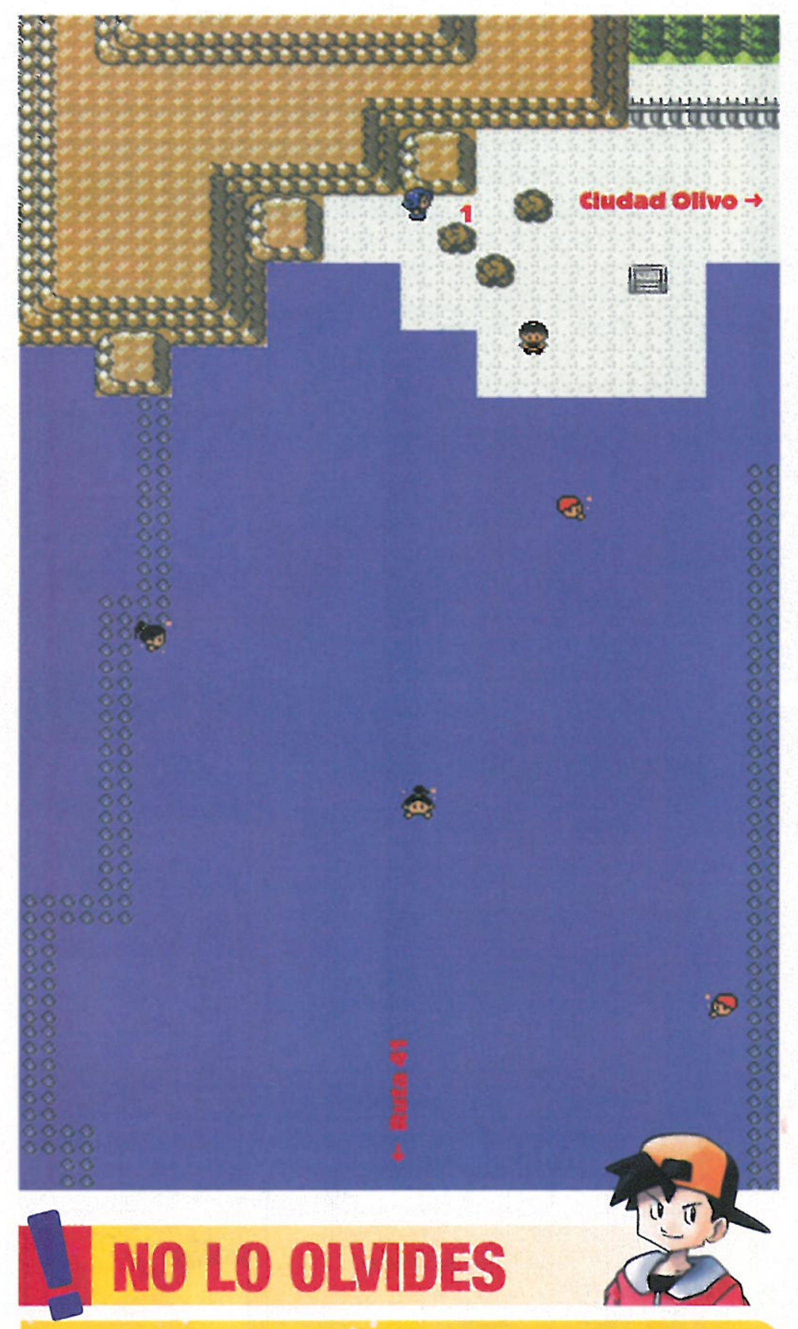
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

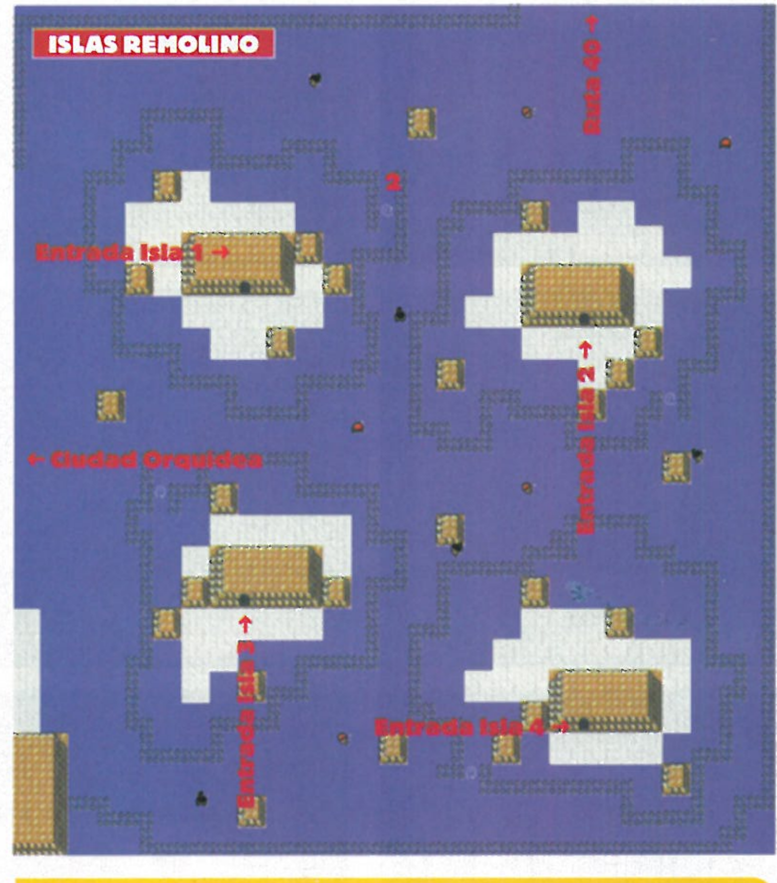
Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Porygon ▶ Porygon2 (Intercambio Mejora)

Ruta 40/41

Antes de emprender el viaje a Ciudad Orquídea puedes entretenerte rompiendo algunas rocas para buscar nuevos Pokémon. En la Ruta 41 encontrarás la entrada a las Islas Remolino.





2 Utiliza TORBELLINO

Para conseguir entrar en las Islas Remolino necesitas utilizar la **MO 06 o TORBELLINO**. Cuando la obtengas en **Pueblo Caoba** y también tengas la **medalla** que te permite utilizarla, podrás pasarte por aquí de nuevo para explorar las islas.



NO LO OLVIDES

1 Vuelve el lunes

Si vuelves un lunes a la Ruta 40, encontrarás a **LUNA** junto a las rocas. Cuando hables con ella recibirás el objeto **PICO AFILADO**. Si se lo das a un Pokémon que conozca **ataques de tipo volador**, aumentará el poder de los mismos.



¡Hazte con todos!

TENTACOOL		**TENTACRUEL**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
KRABBY		**SHUCKLE**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
▲ Búscalo partiendo rocas		▲ Búscalo partiendo rocas	
MANTINE			
Todo día	No hay		

Islas Remolino

Cuentan que en estas islas se esconde el misterio de un Pokémon legendario llamado Lugia.

ENTRADA ISLA 1



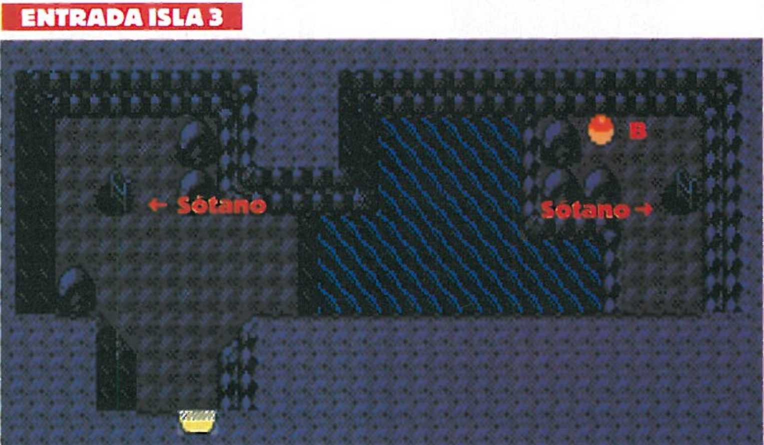
CUEVA DE LUGIA



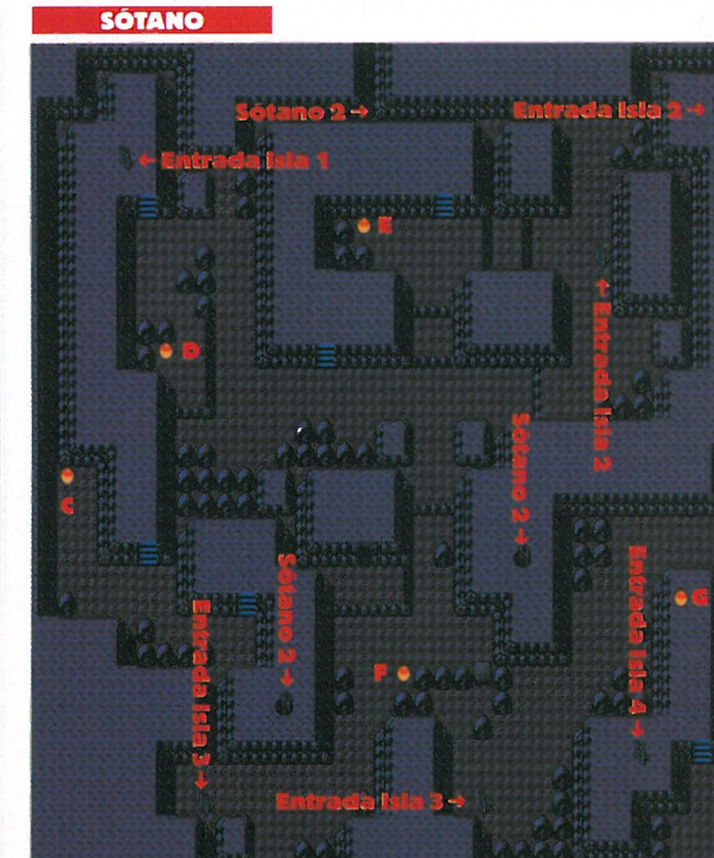
ENTRADA ISLA 2



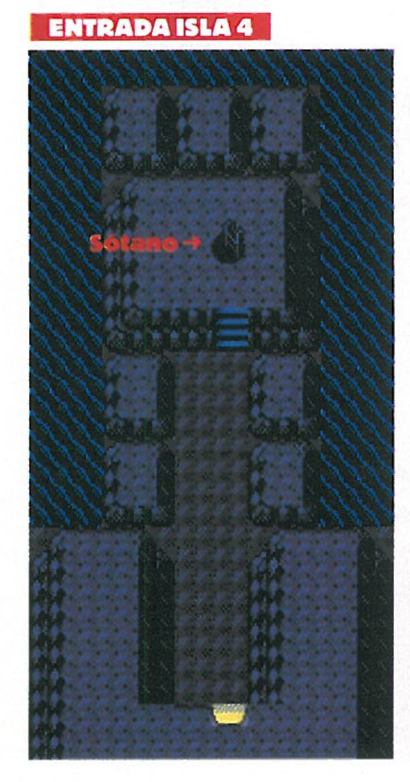
ENTRADA ISLA 3



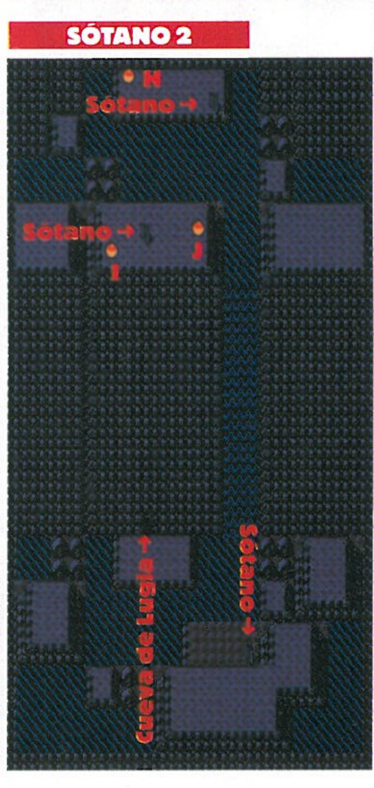
SÓTANO



ENTRADA ISLA 4



SÓTANO 2





NO LO OLVIDES

1 Lugia y el ALA PLATEADA

Para ver a Lugia necesitas un objeto místico llamado **ALA PLATEADA**. Si estás jugando el Pokémon Oro **la obtendrás en Ciudad Plateada** (Kanto) y si juegas el Pokémon Plata la conseguirás del **director de la Radio de Ciudad Trigal**.





Pokétruco

Ya sabes que productos como las **PROTEÍNAS** y el **CALCIO** mejoran las características de los Pokémon, pero resultan muy caros. Sin embargo, **existe una forma de mejorar las características sin gastarse un Euro** aunque no es tan efectiva. Para ello, después de que un Pokémon suba de nivel, debes hacerle combatir para que acumule **puntos de EXP**, pero sin llegar al siguiente nivel. Ahora llévalo a un Centro Pokémon, mira sus características, déjalo en el **PC DE BILL** y cuando lo saques, fruto del descanso, su **ATAQUE, DEFENSA, DEF. ESP., AT. ESP. o VELOCIDAD** pueden haber mejorado.

Este truco funciona mejor cuanto mayor es el nivel del Pokémon, permite que ahorres dinero, pero no evita que de vez en cuando tengas que pasarte por el Centro Comercial de Ciudad Trigal para comprar **CARBURANTE, CALCIO**, etc.



Pokétruco

Cuando captures a cualquier Pokémon legendario (ya sabes de quienes estamos hablando), no olvides que **en estado salvaje sus características (ATAQUE, DEFENSA, AT. ESP., DEF. ESP., VELOCIDAD, PS) no son muy buenas**, así que mejorarán mucho si los alimentas bien. Una buena estrategia consiste en utilizar con ellos las **PROTEÍNAS, HIERRO, CARBURANTE, CALCIO y MÁS PS** que hayas encontrado anteriormente. También puedes dirigirte a la **tercera planta del Centro Comercial de Ciudad Trigal** para comprar algunas unidades de estos productos.

En general, apúntatelo, **cuanto mayor nivel tiene un Pokémon salvaje, mayor puede ser la mejora que conseguiremos en sus características** utilizando estos caros productos. Bueno, a veces lo caro resulta barato.



Pokétruco

Existen objetos con los que sólo pueden ir equipados ciertos Pokémon. Estos son algunos ejemplos:

- **BOLA LUMINOSA:** Dobla el poder de los ataques especiales, pero **solamente si la lleva Pikachu**.
- **HUESO GRUESO:** Duplica el poder de los ataques físicos, pero **sólo cuando lo llevan Cubone o Marowak**.
- **PUÑO SUERTE:** Sube la probabilidad de golpe crítico de **Chansey**.
- **POLVO METÁLICO:** Mejora la defensa de **Ditto**.

¡Hazte con todos!

ZUBAT		GOLBAT	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
TENTACRUEL		**SEEL**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
KRABBY		**HORSEA**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
SEADRA		**LUGIA**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

▲ Tiene nivel 70 en Pokémon Oro y 40 en Pokémon Plata.

¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRA BALL	F. CUERDA HUID.
B. PROTEC. ES.	G. CALCIO
C. CARBURANTE	H. MÁX. REVIVI.
D. RESTAU. TODO	I. ELIXIR MÁX
E. PEPITA	J. RESTAU. TODO

LA AVENTURA DE JOHTO

CIUDAD OLIVO Y EL POKéMON ENFERMO

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MO 04, FUERZA.

Nada más entrar en CIUDAD OLIVO, cerca del gimnasio, tu rival saldrá a contarte que no hay nadie. Esta vez se irá y no te retará a ningún combate.

Entra en la casa que hay junto a la tienda para **conseguir una CAÑA BUENA**. Después, puedes ir al CENTRO POKéMON y sanar a tus Pokémon. Cuando salgas, ve al restaurante que hay en la casa de la izquierda y habla con el hombre que está sentado **[A]**. **Te entregará la MO04 o FUERZA**. Cuando se la enseñes a un Pokémon, podrás mover rocas como las que viste en la TORRE QUEMADA de CIUDAD IRIS.

Avanza hacia la derecha hasta ver un edificio alto con un cartel en el que pone FARO DE OLIVO (también conocido como el FARO BRILLANTE). Dentro te informarán que en los pisos superiores hay entrenadores listos para combatir. Para llegar hasta el último piso debes hacer lo siguiente:

1. Sube al **primer piso**, avanza y vence a los dos entrenadores que te retan.
2. Sube al **segundo piso**, avanza y derrota a dos entrenadores más.
3. Sube al **tercer piso** y haz lo mismo. De momento no te tires por ningún agujero.
4. Sube al **cuarto piso**. Aquí hay un entrenador y un par de objetos para recoger. Como no puedes seguir subiendo, baja por las escaleras o salta por el agujero que hay en este piso.
5. De vuelta en el **tercer piso**, ve hacia la entrenadora que está junto al agujero y cerca de las dos escaleras a las que no puedes acceder. **Salta por el agujero y caerás en una zona del segundo piso en la que no has estado antes [B]**. Vence al entrenador que hay a tu lado, sube por la escalera y vuelve al tercer piso.
6. Ahora (en el tercer piso) sube por la siguiente escalera hasta el **cuarto piso**. Avanza, derrota al siguiente entrenador, recoge el objeto y sube por escalera. Has llegado al **quinto piso**.

En el quinto piso del FARO DE OLIVO encontrarás a YASMINA, la líder del gimnasio de esta ciudad. Te contará que **el Pokémon que hay a su lado está enfermo** y te pedirá que le hagas el favor de traer una de medicina de la FARMACIA de CIUDAD ORQUÍDEA. Bueno, entonces ya conoces tu próximo destino. Sal del FARO, consulta tu mapa y prepárate para el siguiente objetivo.

CUIDAD ORQUIDEA Y LA POCION SECRETA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MO 02 (VUELO)
- MEDALLA TORMENTA (LA OBTIENES TRAS GANAR A ANÍBAL, EL LÍDER DEL GIMNASIO DE CIUDAD ORQUÍDEA).
- POCIÓN SECRETA (LA OBTIENES EN LA FARMACIA DE CIUDAD ORQUÍDEA, Y SIRVE PARA CURAR AL POKÉMON DE YASMINA).

→ RECORRIDO

Camina hacia el oeste del CENTRO POKéMON de CIUDAD OLIVO y busca junto al mar un cartel que dice RUTA 40. Usa un Pokémon con SURF, empieza a navegar rumbo al sur y pelea contra los nadadores que te reten. Cuando veas frente a ti una barrera de coral, gira a la izquierda y avanza rumbo al oeste por la RUTA 41 hasta llegar a CIUDAD ORQUÍDEA.

En CUIDAD ORQUÍDEA, dirígete a la casa que hay al sur y verás un cartel que dice "FARMACIA DE CIUDAD ORQUÍDEA" **[C]**. Entra, **habla con el farmacéutico y recibirás una POCIÓN SECRETA que sirve para curar al Pokémon de YASMINA**. Antes de ir al gimnasio, investiga el resto de la ciudad y habla con la gente.

Después de explorar la ciudad, ve al gimnasio y **asegúrate de llevar un Pokémon que haya aprendido FUERZA** o no podrás mover las rocas que bloquean el acceso al cuarto entrenador y a Aníbal, el líder del gimnasio. Aníbal tiene un Primeape de nivel 27 y un Poliwrath de nivel 30. Cuando le hagas morder el polvo, recibirás la Medalla Tormenta con la que te obedecerán los Pokémon hasta nivel 70 [R10]. También recibirás la MT01 (PUÑO DINÁMICO).

Sal del gimnasio y **habla con la mujer de Aníbal para recibir la MO02 o VUELO [D]**. Gracias a ella, a partir de ahora podrás desplazarte rápidamente entre las ciudades que conozcas volando con los Pokémon que puedan aprender VUELO.

Si has hablado con la gente de la ciudad, habrás averiguado que en las ISLAS REMOLINO hay una criatura mítica (Lugia), que es la causante de los remolinos que impiden el paso. Si quieres ir a capturarla **necesitarás una MO que todavía no tienes y un objeto llamado ALA PLATEADA.**

Bueno, dirígete al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon, elige un Pokémon que pueda aprender VUELO y a continuación **vuelve volando a CIUDAD OLIVO.**

DE VUELTA EN CIUDAD OLIVO

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- MEDALLA MINERAL (LA OBTIENES TRAS GANAR A YASMINA, LA LÍDER DEL GIMNASIO DE CIUDAD OLIVO).

→ RECORRIDO

Ve al último piso del FARO DE OLIVO y entrega a YASMINA la POCIÓN SECRETA. El Pokémon enfermo se curará y **YASMINA volverá al gimnasio de la ciudad para combatir [E]**.

Dirígete al gimnasio para derrotar a YASMINA. Sus Pokémon son dos Magnemite de nivel 30 y un Steelix de nivel 35. Cuando hayas ganado el combate **conseguirás la Medalla Mineral [F]** y la MT23 (COLA FÉRREA). No olvides que la Medalla Mineral aumenta la defensa de los Pokémon. **Continuará.**













ESPECIAL POKéMON

POKéMON AMARILLO

MUY MONO...
Tu Pikachu es muy mono pero no tiene nada que hacer contra Brock. Así que **ve a la Ruta 22 para capturar un violento Mankey.** Allí verás a Gary, con un Spearow N9 y un Eeve N8. Utiliza tu Pikachu perfectamente entrenado, será suficiente.

LOS MISMOS QUE ACOMPAÑARON A ASH
Cerca del PC de Ciudad Celeste hay una casa donde habita una chica que te ofrece cuidar a Bulbasaur; eso sí, sólo en el caso de que tu Pikachu esté contento. Por otro lado **a Charmander lo conseguirás al norte de la ruta 24.** Hay un tipo que te lo regalará sin ponerte ninguna pega.

EL QUE FALTABA
Una vez que derrotes a Lt. Surge, el tercer líder del gimnasio –Ciudad Carmín–, habla fuera a la oficial **Jenny para que te ceda su Squirtle de nivel 10.** Este Pokémon es muy importante. Si lo entrenas bien, tendrás un poderoso aliado.

CARAY, QUÉ BONITO ES ESE GYARADOS...
Magikarp es un inútil, así que seguro que te apetece guardarlo en una caja y dejar de subirle niveles para que se transforme en el maravilloso **Gyarados...** Hay algunos de estos últimos **salvajes en la Edición Amarilla,** como en el **Lago de la Furia de Oro y Plata.** Lanza tu caña detrás del charquillo de la casa del Guardia de Ciudad Fucsia y prepara tus Poké Balls. Si tarda en salir, persevera que está seguro. Por cierto, Gyarados tiene la ventaja de ser casi un Pokémon Dragón sin sus debilidades, por ejemplo hacia el hielo, lo que le convierte en un aliado considerable.

NEGOCIANDO QUE ES GERUNDIO
En **Isla Canela,** la gente del laboratorio tiene nuevas ofertas. Uno cambia **Golduck por Rhydon, y el otro Growlithe por Dewgong.** Dile que muy bien y que muchas gracias, que te los llevas sin envolver.

LA NUEVA MAZMORRA RARA
Sigue estos pasos en la mazmorra para dar con Mewtwo.
- Haz surf en el agua de la izquierda, sube al segundo pasillo y usa la escalera. Desde allí, camina hasta el muro de más abajo. Pégate a él y vete hacia la derecha tanto como puedas. Sube por el túnel y usa la escalera, y luego ve hasta el muro de más arriba de la mazmorra y sigue por el primer pasillo. Continúa hacia abajo y luego coge el que va hacia arriba. Desde el área más alta, dirígete a la izquierda hasta la escalera. Desde la siguiente escalera, ve a la derecha y luego a la izquierda. Usa la primera escalera que veas y sigue el pasillo para coger la siguiente escalera, la de abajo. Desde el área más alta, sigue el pasillo y, en la partición, ve para abajo. Sigue y haz surf. Primero a la derecha, luego arriba por el primer pasillo y sube al área levantada. Ve hacia abajo hasta que veas más agua y surfea por esta zona hasta que salga Mewtwo. Es hora de usar tu querida Master Ball.

CONSIGUE LA LLAVE MAGNÉTICA
Está en las **oficinas de Scope Silph.** Acude al piso 4, a la izquierda, y sigue por el primer pasillo otra vez a la izquierda. Llegarás a un lugar bloqueado por un transportador y un Team Rocket. Tienes que pulsar el transportador, salir y volver a entrar por donde aparezcas. Así regresarás al transportador inicial para continuar por el pasillo con la llave de turno.

EVOLUCIONA A PIKACHU
Tienes que **pasar tu Pikachu a la versión Roja o Azul por medio del Cable Link.** Una vez allí, usa una Piedra Trueno para evolucionarlo y vuélvelo a pasar al cartucho Amarillo. Piénsatelo bien antes de hacerlo. Que Pikachu te siga es una de las maravillas del juego, y **no esperes que Raichu ahora te siga por todas partes,** y menos aún ver el Surfing Pikachu y hacerte con Charmander, Bulbasaur y Squirtle.

ENTRANDO A LA ZONA SAFARI
Está situada al **norte de Ciudad Fucsia,** y accedes por una casa concreta (lee el cartel) con dos mostradores. En uno te dirán qué necesitas para entrar al safari, y en el otro te venderán los objetos (cebo, piedras y Poké Balls especiales). La Zona Safari se compone de **4 áreas** donde puedes encontrar diferentes grupos de Pokémon. Un lugar muy interesante es la casa secreta, donde localizas el diente de oro (en la tercera zona).

ZAPDOS TIENE LA PALABRA
Zapdos es la razón principal para visitar la central de energía. Se trata de uno de los Pokémon legendarios y sólo lo encuentras una vez en el juego. Está cerca de la salida, tiene nivel 50 y es bastante escurridizo. Utiliza **Pokémon con ataques que duerman o paralicen.** Cuando esté practicamente sin vida, lánzale Ultra Balls hasta lograr capturarle.

PIKACHU-CUBONE
Una de las posturas más curiosas de Pikachu la conseguirás **poniéndote a pescar** y dándote la vuelta después para hablar con tu... ¿Pikachu?... ¿estás ahí? ¡Contéstame!

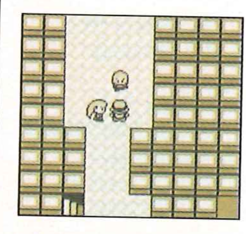
¡PRUEBA ESTO!
Si mantienes **presionado arriba y B** cuando intentes atrapar un Pokémon, será más fácil capturarlo.

POCIONES BARATAS
Se trata de un truquillo especial para la Edición Amarilla. Cuando llegues a **Ciudad Azulona** ve directo al **departamento de ventas** y localiza las **máquinas expendedoras de limonada.** Pulsa A para comprar... ¡y **compra 50!** Te rellenarán tu energía en nada menos que 80 puntos, y sólo te habrá costado 350 monedas, mucho menos de lo que cuesta una híper poción. Ahí mismo, ya sabrás de sobra que si le das una bebida a los guardias sedientos te dejarán pasar sin ningún problema.

DIRECTO AL PUEBLO LAVANDA
Si no quieres dar muchas vueltas para llegar al Pueblo Lavanda desde Ciudad Fucsia, dirígete a la **Ruta 7 y dale un refresco al guarda** para que te deje pasar a Ciudad Azafrán. Atraviesa la ciudad con la bici y en menos que canta un gallo estarás cazando fantasmas. Por si no lo sabías, Ciudad Azafrán es la más grande del Mundo Pokémon y, al parecer, el Team Rocket ya se ha instalado aquí.

RECUPERACIÓN TOTAL
En las **Rutas 5 y 6** existe un recuperador total de energía oculto en un lugar secreto. Cuando penetres en el pasaje subterráneo que conduce a la Ciudad Carmín, antes de nada da un paso a la izquierda. Luego, pulsa A y hallarás el recuperador. Ahora sí que estás preparado para ir a por todas y más.

¡ME TEMO QUE EL TEAM ROCKET DESPEGA DE NUEVO!
Estas son las localizaciones de Jesse y James, los atolondrados miembros del Team Rocket que aparecen en exclusiva en la Edición Amarilla especial Pikachu.
- **Antes de abandonar el Mt. Moon.**
- Justo **antes de enfrentarte a Giovanni,** en el Casino de Ciudad Azulona.
- En la **Torre Pokémon de Pueblo Lavanda,** cuando ya estás a punto de rescatar al Sr. Fuji.
- En **Slip S.A.** antes de enfrentarte de nuevo a Giovanni.



POR FIN KADABRA
Primero sitúate en Ciudad Lavanda. Una vez allí, ve por el camino de la izquierda, o sea la Ruta 8, y pronto verás una zona verde cerrada por varios arbustos. Córtalos y entra a buscar pelea. Tarde o temprano aparecerá un Kadabra: lucha y atrápalo.

ORO Y PLATA

¿DISPUESTO A ENFRENTARTE AL MEJOR?
El desafío definitivo en las nuevas Ediciones es el **encuentro con Rojo,** el protagonista de las antiguas Ediciones (o lo que es lo mismo, Ash Ketchum "in person"). De sus Poké Balls surgirán: un temible Pikachu en el nivel 81, Espeon en el 73, Snorlax al 75 y los viejos conocidos Blastoise, Charizard y Venusaur al nivel 77. Maneja Pokémon de tipos Siniestro, Tierra, Lucha, Fuego, Agua y Eléctrico en niveles avanzados y podrás decir aquello de "Maestro soy, de fiesta me voy".

EL CUPONAZO...
No es fácil, pero la recompensa merece que estés al tanto del **número de la suerte,** pues **si coincide con la ID de algún Pokémon** te premiarán con la infalible Master Ball. Y ahora que venga Entei a vacilarte...

EVOLUCIONAN DE CONTENTOS
Los Pokémon que pueden evolucionar solo alcanzando el máximo nivel de felicidad son:
- Pichu = Pikachu
- Togepi = Togetic
- Cleffa = Clefairy
- Chansey= Blissey
- Igglybuff = Jigglypuff
- Golbat = Crobat
- Eevee = Espeon (Por la mañana o el día) y Umbreon (noche)

FELIZ, FELIZ EN TU DIAAAA...
Para hacer a tu Pokémon más feliz que unas castañuelas felices:
- **Usa ítems con tu Pokémon,** haz que lleve uno siempre consigo, aunque sea una Baya.
- **No le dejes en el ordenador.** Llévalo siempre en tu alineación titular.
- **Sácalo a pelear,** pero no dejes que lo debiliten o lo dejen pachucho.
- **No uses medicinas con él.**
- **No lo pases a otro entrenador.**
- **Córtale el pelo.**
- Llévale a ver a la **hermana de AZUL en Pueblo Paleta.**

Si no sigues estas instrucciones, tu Pokémon tardará mucho más en evolucionar.

¡QUE HAY PRISA!
La mejor forma de **subir niveles y amasar una fortuna** en cualquiera de las Ediciones siempre ha sido derrotar al Alto Mando todas las veces que se pueda, pero el peñazo que era tragarse los créditos cada vez que lo lograbas ya no existe en Oro y Plata. Cuando te impacientes y **estés harto de leer nombres, pulsa B** y pasarán a toda galleta. Bueno, y si eres más radical, prueba a pulsar Start, Select, A y B... De este modo, conseguirás que desaparezcan de tu vista. ¡Pues hala, a pasarse al Alto Mando todo el mundo! Y sin rechistar.

LA CRÍA ES UNA PODEROSA FUENTE DE POKéMON
Los **Pokémon que solo conseguirás mediante la cría** son los siguientes: Los adorables bebés/preevolución.
- Jigglypuff - Igglybuff
- Clefairy - Cleffa
- Hitmonchan, Hitmonlee, Hitmontop -Tyrogue
- Jynx - Smoochum
- Electabuzz - Elekid
- Magmar - Magby
- Pikachu - Pichu

Solo podrás conseguirlos al emparejar dos de los primeros o uno de ellos con un Ditto.

¡GRABA POR FAVOR!
El mejor consejo para capturar a los Pokémon que salen sólo una vez en cualquier edición, como son los casos de Lugia, Ho-oh, Snorlax,..., es salvar. **Así, si le debilitas por accidente te bastará simplemente con apagar la consola y volver a encenderla,** para capturarlo después con toda tranquilidad y evitar exponerte a sufrir una pérdida irreparable.

POKéMON CON EQUIPAJE
Cada captura que transfieras **de las antiguas Ediciones a las nuevas llevará consigo un ítem.** La mayor parte de las veces serán **Bayas,** pero puede ser algo más útil, como la "Bola Luminosa" que lleva el Pikachu de la Edición Amarilla que le dota del doble de Ataque Especial. ¡Tu querido Pikachu es aun más fuerte!

LLÁMAME Y TE TIRO UNA PIEDRA
Te lo voy a explicar. En Cristal puede serte de gran ayuda ir dando tu teléfono a los pobres diablos a los que ganas, pues a alguno es posible que le dé por llamarte de pronto para sorprenderte con el magnífico **regalo de una Piedra Evolutiva.** No te separes del móvil.

SELECCIONA SIN PARAR
Cuando entras en la caja de objetos de tu mochila y pulsas sobre uno de ellos, te aparecerán tres acciones: **Usar, Select y Salir.** Si eliges la segunda, a tu objeto se le asignará el botón "select" y lo usarás de manera automática cada vez que lo pulses durante la partida. Útil para objetos de uso habitual como la bici o la caña si vas a estar un buen ratillo pescando.

LA HORA DE LAS BONGURIS
¿Hay alguien que no quiera una colección de Balls irresistible para echarte una mano en las capturas más difíciles de Pokémon? Si vais a **Pueblo Azalea, César os las construirá a partir de los diversos Bonguris** que se esconden en los árboles del Mundo Pokémon. No perdáis detalle:

Bonguri Blanco: Está en el mismo Pueblo Azalea y sirve para conseguir la Rapid Ball, infalible contra los Pokémon que, como Abra, tratan de escapar de la batalla nada más comenzarla.

Bonguri Negro: En la Ruta 37 está el Bonguri que se convertirá en Peso Ball. Los Pokémon que no hayan seguido una dieta, como el importante Snorlax, no podrán resistirse.

Bonguri Azul: En la Ruta 37, con ella conseguirás la Cebo Ball, perfecta para capturar a los Pokémon si decides ponerte a pescar con una caña, lógico.

Bonguri Rojo: También en Ruta 37. Nivel Ball es lo que obtendrás. Con que tus Pokémon superen en nivel a los que quieras cazar, la captura estará hecha.

Bonguri Amarillo: Está en la Ruta 42 y con él lograrás una Luna Ball, preparada especialmente para capturar a esos Pokémon que evolucionan con la Piedra Lunar, como Clefairy o Jigglypuff.

Bonguri Verde: En la Ruta 42. Si capturas con la Amigo Ball que fabrica César a algunos de los que evolucionan por felicidad, comenzaréis vuestra amistad con muy buen pie. Si sigues en ese camino evolucionará pronto.

Bonguri Rosa: Ruta 42, la Amor Ball es tu arma para cazar Pokémon del sexo opuesto al que lleves.

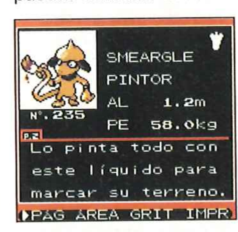
POKéMON PECULIARES

Os traemos tres ejemplos de lo que podéis obtener en caso de que dejéis en la guardería a un par de especímenes a su bola. Atento, los resultados son de lo más sorprendente para el rival.

Si un Stantler macho con Hipnosis y una Ponyta hembra tienen una cría, será Ponyta con Hipnosis. Otros ejemplos más que interesantes son Marril, incluso Swinub con Mordisco, si el Vaporeon que cría con Swinub hembra tiene este movimiento aprendido.

SMEARGLE SURFISTA

Esquema, probablemente el ataque más innovador y sorprenderte que se haya visto en las Ediciones Oro y Plata, **es exclusivo de Smeargle,** un Pokémon al que puedes convertir en la



alegría de la huerta. Si lo usas, **copiará el último ataque que haya hecho tu oponente** y pasará desde ese momento a formar parte de los ataques de tu Pokémon. Pues bien, con este truco lograrás, por ejemplo, enseñarle la potente MO Surf.

- Lo primero que tienes que hacer es **pedir a un colega que capture un Pokémon capacitado para aprender Surf** (Krabby, por ejemplo) de nivel más bajo que tu Smeargle. Después llévalo a **Ciudad Endrino y bórrale todos los ataques excepto Surf.** Haz **Regalo Misterioso** y marcha directamente a la **Casa del Entrenador de Ciudad Verde** con dos Pokémon en tu equipo, con Smeargle en segundo lugar. Estarás **peleando con el surfista** cuando comience la batalla. **Cambia tu primer Pokémon por Smeargle y usa Esquema** en el siguiente turno.
- Si lo has hecho bien, **Surf estará en tu lista.** Si el otro Pokémon es más rápido que tu Smeargle, coloca a éste el primero en el equipo y usa Esquema directamente. De esa forma, y salvando ataques de cambio de estado como Recuperación, o los fantasma, excepto Rayo Confuso, puedes seleccionar cualquier ataque para construirte un Pokémon a medida.

LOGRAR AL DITTO MUTANTE

Para los más curiosones aquí va este Bug del juego. Es más bien una curiosidad que algo útil, pero podéis comprobarlo por vosotros mismos si hacéis lo siguiente, leed con cuidado, eso sí. En Rojo o Azul captura un Ditto y ve a la hierba que está a la izquierda del puente largo que hay al norte de Ciudad Celeste. Cuando estés allí, busca un Pidgey por la hierba y lucha de esta forma: transfórmate, permuta la posición del ataque Tornado por la de Ataque Arena usando el botón Select y derrota a Pidgey. Ahora, si miras el estado de **Ditto, comprobarás que tiene un extraño movimiento sin nombre.** Se comporta como un ataque (recibiendo más PP, éter o elixir), pero no debe ser usado en estas ediciones en ningún momento, pues podrías borrar tu partida. Sin embargo, si lo transfieres a Stadium, **Ditto utilizará Combate en lugar de Transformación.** Puedes estar totalmente tranquilo porque tu juego de la Nintendo 64 no correrá ningún peligro.

¡MUERDE EL POLVO, GARY!

Tras la lección que le propinó Ash en Azul, Rojo y Amarillo, parece que Gary ha recapacitado y ya no anda por ahí contando a los entrenadores lo guay que es y demás fanfarronadas... Ahora es el Líder del último Gimnasio, el de Ciudad Verde, y tiene estos Pokémon: **Pidgeot en el nivel 56, Alakazam en el 54, Rhydon en el nivel 56, un Gyarados al 58, un Exeggutor en el 58 y un Arcanine en el 58.** Lo mejor para ganarle será usar Pokémon y ataques del tipo eléctrico, tierra, siniestro, fuego y agua.

CONSEGUIR A TOGEPI

Simplemente vence en el primer gimnasio y ve al Centro Pokémon. **Habla con el científico y te dará un huevo. Tendrás que caminar 5.000 pasos** llevándolo en tu equipo antes de que pueda salir del cascarón.

LAS RUINAS ALFA-BETO

Para intentar desentrañar el **misterio de los Unown en las Ruinas,** tienes que **capturar tres diferentes formas de este Pokémon.** Hay 26. Ahora bien, para conseguirlos tendrás que resolver los puzzles que hay en las cuevas colindantes, a las que no podrás acceder sin algunas MO's. Los puzzles son cuatro y, aparte de **Kabutops,** que conocéis, están **Aerodactyl, Omanyte y Ho-oh.** Ahora que ya tienes a tus tres Unown, llévatelos al **Laboratorio Alfa,** al lado de la primera entrada a las Ruinas, y te regalarán una **fabulosa actualización de la Pokédex** que te va a permitir clasificar todas las formas de los Unown que tienes en tu poder.

UNOWN ES UN MARCHOSO

En las **Ruinas Alfa,** si **sintonizas la radio** del PokéGear, encontrarás la **nueva emisora "¿¿??"** que sólo se puede escuchar en esta zona. Ahora sí que puedes meterte en el misterio hasta las orejas.

POKéMON PINBALL

NO FALLA

La **máquina nunca te quitará el control de los flippers,** por muchas faltas que hagas. Escoge la configuración de botones que mejor se adecúe a tus dedos. Por nuestra parte te recomendamos que te decantes por la tipo 2.

EL SECRETO DE LA ETERNA JUVENTUD

Pues eso, si quieres tener la oportunidad de alargar la vida de cada bola vete **entrenando en el uso de los botones de falta.** Siempre que la bola se cuele por uno de los laterales, donde está Pikachu, puedes evitar la enorme pérdida. Basta con que, **cuando la bola pase por debajo del flipper, pulses falta arriba + falta hacia el mismo lado por el que cae.** Y si levantas el flipper de ese lado para dejar que suba la bola, lo habrás conseguido.

DALE AL BELLSPROUT

Si quieres tener absoluta certeza en el tiro al Bellsprout, para así poder capturar Pokémon, debes **apoyar tu lanzamiento en la esquina del triángulo rebotador** más cercano al flipper izquierdo. Tira también con el flipper izquierdo y Bellsprout se lo tragará.

¡ES MEW!...

Para conseguirlo, sólo tienes que viajar hasta **Meseta Añil,** completar las tres mesas de bonus dos veces sin perder la bola y **abrir el modo captura.** Si no te sale Mew, tranquilo, captura al Pokémon que sea y sigue intentándolo; cuentas con **1/16 de posibilidades de que aparezca.** Por cierto, si sale, ¡no le sacudas con la bola! Para que aparezca en la Pokédex debes **esperar a que acabe el tiempo, medio minuto, sin pegarle.** Para la bola en un flipper hasta que termine y será difícil que se te escape.

MEWTWO NO TIENE ESCAPATORIA

¿Te molestan las bolitas que giran alrededor de Mewtwo? Pues la mejor manera de evitarlas es efectuando **lanzamientos perpendiculares.** Si ya eres mañosete, prueba a dejar caer la bola hasta la punta de cualquiera de los dos flipper y mándala "escopetá" por el lateral de la pantalla. Verás que **la Poké Ball se engancha con las bolitas y le sacude a Mewtwo dos o tres veces seguidas.**

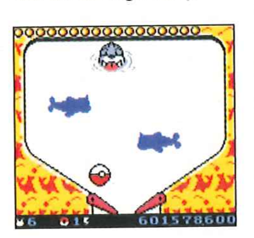
¡DIGLETT-DI!

Por si acaso se te cae la bola en este nivel. Sigue nuestros consejillos antes de deprimirte:

- Cuando salga la bola, **usa el botón de falta del mismo lado + falta arriba** para ir abriendo hueco. Una vez que esté la bola en los flippers, mándala siempre hacia el hueco que has ido abriendo. Así se evitará que los rebotes caigan perpendicularmente, lo que no suele ser bueno.

SEEL, NOOL, TAL VEEZ...

¿Qué si sabemos donde pillar a Seel? Pues, como sabrás, **si no fallas ningún Seel, o si no se sumerge ninguno antes de que des,** multiplica que te multiplica, llegarás hasta X256, y la mareante cantidad de puntos que ello conlleva. Los únicos consejos válidos para conseguirlo son tener en cuenta que nunca sale dos veces seguidas y,



sobre todo, utilizar falta arriba + falta del lado de la pared por la que ruede la bola cuando el Seel aparezca cerca de ésta. No esperes nunca a darle con el flipper, perderás un tiempo excesivo.

MEOWTH, UN CHOLLO

En el **nivel de bonus de Meowth** se pueden conseguir milloncejos si **arrinconas al bicho en una esquina,** a balazos obviamente. Ahora usa **flippers y faltas** para recogerlas todas seguidas.

ALARGA EL TIEMPO

En los **niveles de bonus de Meowth y Seel,** aunque el tiempo marque cero y los flippers ya no funcionen, puedes usar las faltas para sacudirle a la última foca o recoger esas dos monedas.

YO SOY LA MESA ROJA, YO SOY LA MESA AZUL...

Desde luego, amarilla no puedes cogerla, pero si dudas es que conoces poco el juego, así que te recomendamos **empezar con la mesa azul.** ¿Por qué? Es **más fácil puntuar alto y la captura de Pokémon puede llegar a ser involuntaria.** Ahora que, si lo que quieres es evolucionar a los que pilles, la roja te lo pone mucho más fácil. Parece que el Ditto de esta mesa padezca de incontinencia, ¿verdad? Se las ingenia para desaparecer cada dos por tres.

LA EXPERIENCIA FABRICA EXPERTOS

Hay que **recoger la experiencia antes de que se acabe el tiempo.** Por ello, lo más inteligente es dejar caer la bola cuando el ítem de experiencia aparezca en el pasillo superior, el de arriba del todo de cualquiera de las dos mesas, y siempre que nos hallemos dentro de los treinta segundos con "salva" encendido.

MULTIPLICAR ES FÁCIL

En la mesa roja, usa indiscriminadamente la falta de arroba cuando la bola ande rebotando sobre el Voltorb de la izquierda. **En la azul, el Shellder de la izquierda es un mago de la Póke Ball.** Así que, cuando deje de hacerlo, pulsa falta arriba + la falta del lado contrario hacia el que se haya desviado la bola. Eso sí, si en esta mesa vas cambiando las luces con los botones de flipper, no tconseguirás gran cosa. La ambición se premia y, una vez que alcances el máximo número de multiplicador, no conviene pararse pues ganarás diez millones cada vez que vuelvas a completar las tres luces.

EL TIC DEL AGUJERO

Es, indudablemente, uno de los consejos más útiles a la hora de hacerte con premios de los de agujerillo en el medio (pueblo natal del Míster, que curiosamente recuerda siempre que se mira el ombligo). **Cuando la bola caiga del agujero, si levantas el flipper derecho subirá y encenderá una de las luces de "Cave".** Antes de que caiga debes pulsar rápido un flipper para encender otra luz en la bajada. Ya sólo te faltarán dos luces para volver a tener el dichoso agujerillo abierto.

EL PICHAKU DOBLE

No es tan difícil conseguir este premio. Para que los premios del agujerito se ▶

porten bien contigo, lo mejor será tener **abierto**, con ayuda de rampas, **el agujerito de evolución y el de captura.** En estas condiciones aumentan las probabilidades de sacar una buena tajada. ¡Y, además, sirve en ambas mesas!

MANTENER EL CONTROL CON GENGAR

El truco consiste es **mantener la bola en el aire cuando este bestia vaya a dar el pisotón.** Tendrás control sobre ella rápidamente y, si eres un poco mañoso, hasta lo puedes eliminar sin tocar los flippers para nada.

PARA "LUCIRSE"

Hay tres maneras de conseguir **iluminar esas letritas que hay debajo de "salva".** La primera sería alcanzar los **2.500 millones de puntos;** otra **utilizar el doble Pikachu 20 veces** con la misma bola; y la última que tengas la extraordinaria fortuna de que te **salga "Bola Extra" entre los premios del agujero central.** ¡Pero esto es ya para nota!

LOS POKéMON CHUNGOS DE PINBALL

Seguro que estás hasta las mismísimas patillas de que te salgan siempre los Pokémon comunes. Ya los tendrás todos y tu vas a por los 151, ¿no? Pues **para conseguir los raros, ilumina las tres flechas de la rampa que abre el agujero de captura,** en cualquiera de las dos mesas. Ahora te saldrán los raros. Aquí está la lista de Pokémon inusuales y su ubicación, para que no pierdas el tiempo.

(R=Mesa roja/ A=Mesa azul)

- **Pueblo Paleta y Ciudad Verde:** R/A Bulbasaur, R/A Poliwag.
- **Bosque Verde:** R Caterpie, A Weedle.
- **Mt. Moon:** A Paras, A Clefairy.
- **Ciudad Celeste:** R Oddish R Psyduck, R/A Jynx, A Abra.
- **Ciudad Plateada:** R Jigglypuff, R Magikarp.
- **Calles Carmín:** A Drowzee, A Farfetch´d.
- **Carmín Puerto:** R Ekans, R Farfetch´d.
- **Montaña Roca:** R Machop, R/A Mr. Mime.
- **Ciudad Azulona:** A Dratini, A Porygon, A Hebe, A Scyther A Pinsir.
- **Pueblo Lavanda:** R Electabuzz, R Growlithe, R Magnemite, R Zapdos.
- **Ciudad Fucsia:** A Kangaskhan, A Exeggcute, A Venonat.
- **Camino Bici:** R Snorlax, R Lickitung.
- **Ciudad Azafrán:** A Hitmonchan, A Hitmonlee, A Lapras.
- **Zona Safari:** R/A Chansey, R Rhyhorn, R Tauros, A Grimer.
- **Isla Canela:** R/A Ponyta, R Omanyte, R Kabuto, A Tangela, A magmar, A Aerodactyl.
- **Islas Espuma:** R Horsea, R Staryu, R Articuno.
- **Meseta Añil:** R/A Ditto, R Machop, R/A Mewtwo, A Moltres, R/A Mew.

¡PUNTOS, PUNTOS, ARF!

Entra en el modo evolución, selecciona un **Pokémon que tenga una estrella y recoge los tres ítems correspondientes.** Cuando cueles la bolita, tendrás un suculento bonus especial de **10.000.000 de puntos.**

DEXTER SABE MUCHO EN EL PINBALL

La **Pokédex** de Pokémon Pinball tiene **dos usos curiosos** que debes conocer. Primero, mientras estás en la pantalla con la lista, presiona Select y en la esquina de arriba a la derecha podrás ver los Pokémon que ya has capturado y los que has visto. Esto viene bien para hacerte una idea del camino recorrido en el juego y de lo que te queda. La otra curiosidad consiste en presionar Start sobre un Pokémon de primera o única evolución, para verle en movimiento.

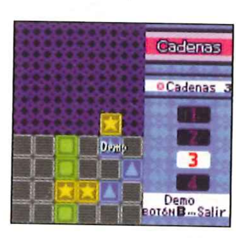
POKéMON PUZZLE CHALLENGE

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Consigue **activar** en tu cartucho el **modo de Super Dificultad** poniéndote sobre la opción de Nivel Difícil, manteniendo Select y presionando A. Como por arte de magia verás que el fondo del panel donde se muestran los Pokémon se pone de color rojo. Tu, en cambio, te pondrás morado al lidiar con tanta dificultad. Sentret también en el bote

¡TOMA POKéMON!

Te vas a sorprender de todas las especies que puedes llegar a llevar en tu equipo en este fantástico juego de Game Boy Color. En el nivel de dificultad normal, o en los superiores, realiza **una cadena de siete antes de pelear con Clair.** Si te sale Beauty, aparecerá para darte un bonito Sentret, esto en el caso de morder la lona en vuestro duelo.



NO PODÍA FALTAR TOGEPI

Haz un **combo de 10 bloques** (no una cadena) y otro Pokéfan te dará a **Togepi** si lo mereces.

PIKACHU QUIERE UNIRSE

Haz un **combo de seis bloques antes de luchar contra Claire** y podrás enfrentarte a Gentleman, quien te dará a Pikachu cuando caiga.

PICHU EN TU ARSENAL

"Puzzlea" en el modo Challenge, en nivel normal o superior, durante al menos cuatro minutos. Pokéfan te pedirá luchar. Si ganas, Pichu para ti.

BELLOSSOM ESTÁ CERCA

Gana el Gim. Líder en 24 segundos o menos, y después vence a Clair para hacerte con él.

MARILL LLEGA

Jugando en Challenge o en normal, haz una **cadena cuádruple antes de ganar a Clair.** Pelearás con Swimmer que, una vez derrotado, te obsequiará su Marill.

NIVEL DE DIFICULTAD INTENSÍSIMO

Todo puede ser más difícil aún. Primero debes abrir el **modo Super Dificultad.** Para ello ponte sobre la opción de Nivel Difícil, **mantén Select y pulsa A.** Con el nivel abierto, haz lo mismo pero ahora sobre la opción de Nivel Super Difícil. Aparecerá el modo de **Dificultad Intensa,** que suena bien y seguro que te va a hacer padecer de lo lindo tanto en el nivel normal como el superior. **Lucharás contra Laa,** que te dará su Bellossom si pierde.

¡MENUDO TIPAZO!

Si durante el combate **contra un jefe de gimnasio** utilizas un Pokémon que sea efectivo contra el tipo de ataque que esté usando él, conseguirán que los tuyos sean algo más dañinos. Igualito que en un combate.

MÁS TIEMPO DE REACCIÓN

Pulsa **izquierda, A, B y arriba** justo al principio, con Pikachu sonriendo. Ahora no se pararán los bloques para darte tiempo de reacción.

A LA VELOCIDAD DE LA LUZ

Presiona **B, A y dos veces izquierda** cuando Pikachu sonríe antes de la presentación. ¡¡Es el **modo turbo!!** En el **Modo Maratón** la máxima velocidad será de 99.

NUEVAS OPCIONES

En la pantalla del menú de opciones, mantén Select y pulsa. Si bajas, podrás **configurar algunas cosillas,** como el límite de basura que mandas, o el sonido.

ROJO Y AZUL

MÁS EFECTIVO

Lo bueno de entrenar a un Pokémon desde niveles bajos es que conseguirás mejores resultados que capturándolo salvaje... Mejor deja que **aprendan ataques al subir niveles** y luego decide si es interesante regalarles alguna MT reforzadora. Además, en los combates, **si esperas a que aparezca el texto del ataque** que eliges y presionas A hasta que deje de bajar la barra del rival, tus ataques serán más eficazes.

EQUIPOS EXPERIMENTADOS SIN ESFUERZO

Como sabemos que decir que subáis el nivel de los Pokémon desde abajo queda muy bonito pero puede hacerse muy pesado, os ofrecemos un truco para acelerar el crecimiento, sobre todo de las especies en nivel más bajo.

Pon primero en tu equipo al Pokémon que quieras subir y cuando empiece la pelea, sin atacar siquiera, **cámbialo por el más poderoso** que tengas. Subirán los dos aunque uno no pelee, y si encima te lo pasaron **duplicará los puntos de experiencia que gana.** ¿Cómo? ¿Que usas el **Repartir EXP.** que te regaló el ayudante de Oak cuando lograste 50 Pokémon registrados en tu Pokédex? Es bastante menos útil, porque da la mitad de experiencia que ganes a Pokémon que no hayan luchado y eso concentra menos tus esfuerzos. ¡Ah! Y en cuanto a los **Caramelos Raros, guárdatelos** porque al crecer naturalmente los Pokémon mejoran más sus estadísticas que al usar este apetitoso ítem.

FABRICANDO EL POKéMON PERFECTO

Ahora que ya sabes cuál es la mejor forma de subir niveles a tus Pokémon, debes conocer el truco para **mejorar aspectos concretos de su estadística.** Escoge un Pokémon, haz que luche bastante, ve a un Centro Pokémon y recupérale. A continuación, depositále en el PC, sácalo otra vez y verás como **su PS y sus estadísticas se habrán incrementado** notablemente. Esto ocurre así porque, cuando luchas, un porcentaje de los números de tu rival se añade a un "archivo" que se sumará al tuyo al guardar tu Pokémon. Este crecimiento estará en función del contrario, de esta manera si quieres velocidad, lucha contra un Pokémon rápido, si quieres PS, prueba a ganar a Chanseys, etc...

¿QUÉ? ¿NO TIENES AÚN A MEWTWO?

¡Pues corre! Ve hacia **Ciudad Celeste,** luego sube por el pasillo del norte donde hay cinco entrenadores. Vete a la izquierda y entrarás en una zona verde. Allí, veras un riachuelo en el que **utilizarás Surf para nadar hasta encontrar tierra.** Sal del agua y entra en la Mazmorra Rara. Si no has terminado el juego, no podrás entrar. En lo más profundo de esta oscura mazmorra se esconde el Pokémon creado por humanos.

Anda con "cuidadín" porque **las especies que encuentras dentro tienen niveles superiores a 50.** En ambas versiones encontrarás a Chansey, Marowak, Magneton, Ditto, Parasect, Electrode, Dodrio, Hypno, Rhyhorn, Raichu y Kadabra.

Primer Piso: a la izquierda del todo encontrarás unas escaleras. Para ello sigue el cauce del pantano hasta verlas, baja de la plataforma y sigue por la izquierda.

Segundo Piso: no tiene pérdida,sólo debes buscar la salida del laberinto. Si consigues acceder desde el primer piso a distintas partes de este laberinto podrás conseguir **Restaura Todo, una Ultra Ball y Más PP.**

El Sótano: debes seguir instintivamente el camino. La verdad es que es un poco pesado llegar hasta Mewtwo, pero merece la pena hacerte con esta **bestia Psíquica en nivel 70.**

Frente a Mewtwo: Este es un momento cumbre en nuestra aventura: ¿luchar contra él?... ¡Ni se te ocurra!. Accede a tu inventario y **lanza esa pedazo de Máster Ball** que durante tanto tiempo has estado cargando. ¡Pues, hala! Mewtwo ya está en tu poder, además de la satisfacción de completar la aventura con éxito.

...MIRA QUE USAR LA MASTER BALL PARA JUGAR AL BÉISBOL...

Calma, no nos pongamos nerviosos. Pese a haberla perdido **aun puedes capturar a Mewtwo a base de Ultra Bolazos,** siempre teniendo en cuenta que el muy pillo puede curarse cuando quiera, así que **has de mantenerle dormido mientras bajas su barra de energía.** ¡Ah! Gástate todos los ahorros en Ultra Balls, que seguramente lances más de una... docena.

¡ESCUPE, CHILF!

Recomendamos el uso de Pokémon de tipo fantasma, como **Gastly y Haunter...** siempre vienen bien para redondear cualquier equipo. Tienen ataques de cambio de estado infalibles, y si te has enfrentado alguna vez con ellos sabes lo difícil que es atizarles, esquivan movimientos de maravilla.

Consigue cuanto antes el **Scope Silph** que te permite ver los fantasmas que hay en la Torre Pokémon. ¿Cómo? Pues lo tienen los listillos del **Team Rocket en el Casino de Ciudad Azulona.** Para hacerte con él entra en los subterráneos, con la llave del ascensor podrás bajar al piso B4 donde una vez te deshagas de el jefazo Rocket tendrás tu ansiada recompensa. Ahora no te demores más y captura unos fantasmones a lo Luigi. Bueno, con un poco menos de "canguelo", que no hacen nada.

REALIZA DAÑO Y GANA PS, TODO EN UNO

Con los **ataques Drenadoras y Tóxico** en tu poder y usándolos en este orden, el Pokémon enemigo recibirá más daño y tú absorberás más energía de lo normal para recuperarte.

DALE A PROBAR SU PROPIA MEDICINA

El **movimiento espejo de Pidgeot y Fearow** en ocasiones es bastante útil. Como por ejemplo **cuando te enfrentas con un Dragonite** que te esté machacando a base de Híper Rayos. Le golpearás con su propio ataque, muy efectivo.

EL ORDENADOR DE KOGA

En el **Hotel de Ciudad Azulona** sitúate a la derecha del todo, un paso detrás de la esquina. Hay un **PC invisible** que se encuentra en la posición que ocuparía en un **Centro Pokémon.** Quizás Koga usase el mismo truco visual que con las paredes de su Gimnasio en un viaje a la Gran Ciudad... No es lo único útil, y que no está a la vista, que encontrarás en Rojo y Azul.

OBJETOS ESCONDIDOS

En cualquier sitio puede haber un objeto aunque no sea visible, ya sea en paredes, arbustos o en un túnel. **Buscaobjetos** puede ayudar, pero es un rollazo. Se hace más recomendable **pulsar continuamente el botón A mientras avanzas.** Por ejemplo en el **Casino Rocket,** una vez que tengas el monedero, podrás conseguir créditos tanto de los jugadores como husmeando por el suelo.

CEREZAS... CEREZAS... ¡UY!

Juega con cada una de las máquinas del Casino cuatro veces seguidas, y la que veas que te ha tocado dos veces, será la máquina en la que debes jugar y dejarte los cuartos. Una vez que salgas del juego, la máquina habrá cambiado, así que no te fíes.

El otro truco es especial par los que aun teneis esa reliquia que es la **Super Game Boy de Super Nintendo y además un mando turbo.** Solo tendrás que dejar que la máquina haga el trabajo por ti. ¿Que tienes el Stadium con Transfer y un mando turbo? Prueba en la Torre GB, majete... Ganar pasta nunca fue más fácil.

BILLETE PARA EL SS. ANNE

El ticket para el barco SS. Anne **lo obtienes en Ciudad Celeste.** Un tipo llamado Bill ha sido convertido en Pokémon por culpa de algunos experimentos. Ayúdale a volver a ser una persona hecha y derecha y disfruta del crucero. En **Ciudad Carmín,** busca un letrero que diga Puerto Carmín para llegar al barco. Sigue por ahí y en un periquete llegarás a tu objetivo.

SNIF... SE HA IDO EL S.S. ANNE...

No estés triste, puedes volver a entrar. **Lleva en tu equipo a algún Pokémon que sepa Surf.** Acto seguido ve al **muelle de Puerto Carmín** donde ahora está el policía que no te deja pasar. Colócate justo frente a él y luego da un paso a la izquierda. Ahora camina hacia la derecha y topa contra el borde del muelle (debes quedar frente al guardia). Cuando oigas que golpeas contra el muelle, haz pausa, graba el juego, apaga la consola y vuelve a encenderla. Si el truco sale, estarás mirando a la derecha (normalmente sales mirando hacia abajo). Sin moverte, **usa Surf delante del guardia.**

Ahora saldrás hacia abajo en lugar de hacia la derecha, y no tienes más que dar otro paso hacia abajo para completar el tema. En este momento tendrás el camino libre para entrar al S.S.Anne.



El truco funciona en cualquier sitio con una configuración parecida. Ya **puedes visitar el camión** que hay a la derecha del muelle, objeto de rumores (falsos) sobre la existencia de Mew en su interior. Así podréis comprobarlo vosotros mismos.

VAYA CORTE...

Corte usado en la batalla es un ataque normalillo, pero se hace imprescindible fuera, para **segar los arbustos que impiden nuestro paso** a algunas zonas. Está dentro del SS Anne. Cuando subas, **busca al capitán y él te dará esta MO01.** Ten cuidado a quien se lo enseñas, no se puede borrar con otra técnica después.

AUN SIRVE PARA MÁS...

Si estás harto de que **los Pokémon te ataquen por sorpresa** en las zonas donde la hierba está crecidita, no te queda más remedio que invertir en un Max. Repelente o bien utilizar la MO01 Corte para ir abriéndote camino. Puede que no sea muy rápido, pero oye... ¡funciona!

AHÓRRATE UNAS CUANTAS PELAS

El **Agua Fresca** que puedes comprar en el **Departamento de Ventas de Ciudad Azulona** cuesta 100 y rellena más puntos de vida que una Poción, cuyo precio es de 200... Por cierto, en cuanto te hagas con la **Poké Flauta** para levantar de su siesta a Snorlax, podrás usarla para despertar a tus Pokémon dormidos durante el combate, lo que también es un buen ahorro.

SAFARIS GRATIS

Para que este truco funcione, lo primero es que estés al borde de la ruina. Debes **tener menos de 500 monedas,** aunque nunca estar sin blanca. Entra en la **Zona Safari** y se te pedirá que les des lo que tengas para pasar, pero sin usar las 30 Safari Balls habituales. Cuando se acabe tu tiempo, trata de entrar otra vez, aunque ahora con la cuenta a cero. Al **tercer intento te dejarán pasar** sin ningún problema, aunque eso sí, con sólo una bola. A cambio podrás repetir siempre que quieras.

CAPTURAR LAS AVES LEGENDARIAS

Aún no las tienes, ¿eh?... Aparte del truco típico de usar a un Pokémon que sepa como mantener quieto (dormido, paralizado) al rival, está la posibilidad de gastarse esos millones que tienes ahorrados en **Súper Pociones, Anti-Hielo, Anti-Quemar, Defensa X, Precisión X, Especial X o velocidad X.** Después, aguantas un buen numero de turnos sin recibir daño abusivo, gracias a tus reforzadores, y lanzas ataques flojos de vez en cuando. Las Aves irán perdiendo fuerza en sus golpes, y defensivamente serán mucho más débiles. Mantenlas con poca energía y líate a Ultra Bolazos con ellas. No tardarán mucho en entrar en alguna.

GRABA, "QUILLO"...

Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo y Snorlax son especiales, porque sólo aparecen una vez en el juego. Por eso es imprescindible que **salves la partida antes de combatir contra ellos.** Y haz lo propio antes de enfrentarte a Gary y a los jefes de gimnasio. Imprescindible.

TANGELA ES UN SALVAJE

Si te repatea que tu Tangela se llame Rinkles, y buscas una alternativa que necesariamente no implique intercambiar Pokémon con otro entrenador, sigue estas instrucciones al pie de la letra: corre a la Ruta 21, es decir haz Surf en el riachuelo que hay debajo del Pueblo Paleta y, cuando veas a tu derecha una zona de hierba, desembarca para comprobar que hay... ¡UY! **¡Un Raticate!... Pero, también Tangelas** repeinados con ganas de hacer amigos.

FARFETCH'D TUYO PROPIO PARA TI SOLITO

¡Hay Farfetch'd salvajes! No te conformes con el que te cambiaron y ponle el nombre que quieras al tuyo. Está en las **Rutas 12 y 13** liándose a "puerrazos" con cualquiera que quiera capturarle.

¡SI NO ME COMPRAS UN PORYGON LLORO Y PATALEO!

Este Pokémon sólo lo conseguirás en el **Rincón del Juego,** y necesitarás muchas monedas. Una buena táctica podría ser **terminar el juego y, entonces, luchar contra el Alto Mando** para reunir las monedas que te permitan hacerte con él.

A TODA CAÑA

Existen muchas cañas y cada una sirve para pescar un Pokémon concreto. **La caña vieja** sólo te permitirá pescar Magikarp de bajo nivel. Con la **caña buena** caerán Goldeen, Magikarp y Poliwags con facilidad. Mientras que con la **Súper Caña** no habrá Pokémon acuático que se te resista... Por cierto, que puedes pescar en el interior de los gimnasios. ¿Cómo? Sólo tienes que lanzar la caña justo enfrente de las estatuas con forma de Pokémon y esperar con pelín de paciencia a que piquen...

¿EN QUÉ QUEDAMOS, SÍ O NO?

En el **gimnasio de Isla Canela,** para **evitar el enfrentamiento** con los entrenadores debes dar las siguientes respuestas: **sí, no, no, no, sí, no.** Al hablar directamente con los entrenadores, no te quedará más remedio que luchar contra ellos. Aunque, mirándolo por otro lado, a lo mejor te viene bien para entrenar...

EVOLUCIONAR A PEDRADAS

Ciertos Pokémon sólo evolucionan con una piedra de su tipo, pero **antes de utilizarla enséñale los movimientos que te interesen.** Hay **cinco piedras** y puedes comprarlas en la **tercera planta del departamento de ventas de Ciudad Azulona,** excepto la Piedra Lunar, que la consigues durante el juego. Aquí tienes la lista de piedras y sus evoluciones:

Piedra Trueno. Pikachu evoluciona a Raichu y Eeve a Jolteon.

Piedra Fuego. De Growlithe a Arcanine, de Eeve a Flareon y de Vulpix a Ninetales.

Piedra Hoja. De Gloom a Vileplume, de Exeggcute a Exeggutor, y Weepinbell evolucionará a Victreebel.

Piedra Agua. De Staryu a Starmie, de Eeve a Vaporeon, de Poliwhirl a Poliwrath y de Shellder a Cloyster.

Piedra Lunar. De Clefairy a Clefable, de Nidorino a Nidoking, de Nidorina a Nidoqueen y de Jigglypuff a Wigglytuff.

VIEJOS CONOCIDOS

La **primera medalla** del juego la obtienes luchando contra **Brock.** En Ciudad Plateada, en el primer gimnasio del juego. El amigo de Ash tiene un Geodude N12 (N10 en el amarillo) y un Onix N14 (N12 en el amarillo). **Utiliza Pokémon de Agua o Planta,** así conseguirás la Medalla Roca y la MT34.

Un poco más adelante **aparecerá Misty,** y aunque lo parezca porque estamos al principio del juego y puede que nos falte algo de estrategia para sacar el combate adelante, **no debe suponer ningún problema.** En su equipo cuenta con un Staryu N18 y un Starmie N21. Es muy recomendable llevar **Pokémon eléctricos o del tipo Planta, con niveles cercanos a 22.** Tu Pikachu debe ser el elegido, si está en condiciones óptimas. El **premio es la MT11 y la Medalla Cascada.** A continuación, tómate tu tiempo para curar a tus Pokémon y dirigirte al Norte... sin su compañía, lástima.

LAS MO DE CIUDAD FUCSIA

La primera es **Surf,** se encuentra en la Zona Safari. Debes llegar a la **zona 3** y buscar la **casa escondida,** donde un tipo te dará el **MO 03.** La segunda es la **habilidad fuerza,** y para conseguirla tienes que encontrar el **diente de oro.** Está en el mismo lugar que la casa escondida de la zona Safari. Sal de allí y ve a la **Casa del Alcalde,** donde un tipo te **cambiará el diente por el MO 04.**

HAZTE CON EL MT MIMICO

Para conseguirlo, debes **comprar un Pokémuñeco en el centro comercial de Ciudad Azulona.** Después, vuela hasta **Ciudad Azafrán** para



hablar con la copiona. Ella te dará el MT Mímico que tanto buscas.

TURISMO EN ISLAS FALLO

Antes de nada, asegúrate al máximo de llevar **vuelo con un Pokémon en el equipo.** Ahora ve a la Zona Safari, sal y te preguntarán si ya te vas. Contesta que no, **graba y apaga la consola.** Vuelve a salir y acércate al señor de la derecha, que te preguntará si quieres entrar en la Zona Safari. Repite que no y vete a las **Islas Espuma.** Camina de un lado a otro hasta que te digan que debes **salir de la Zona Safari** porque se ha acabado el tiempo. Ahora sal por el camino de abajo y disfruta de tu paseo por las **Islas Fallo, la Ciudad Números, Isla Mew** o como quieras llamarla. Al fin y al cabo es simplemente **un error del juego,** sal de ahí, ni se te ocurra grabar dentro...

BÓRRALOS DEL MAPA

Chorradita al canto, que también tenemos. Comienza un juego nuevo y cuando el Profesor Oak te diga que escojas a tu Pokémon haz como que te largas (por el lado izquierdo de la librería). En el momento en que te detenga, **gira el pad presionando A y B.** Continúa haciendo esto, incluso aunque trate de atajarte. Verás como tarde o temprano todos ▶

desaparecen y no puedes avanzar hacia ningún lado. ¿Más fallos?

EXTRAÑO SUCESO EN EL LABORATORIO DEL PROFESOR OAK

Necesitas comenzar un juego nuevo. Tienes que **buscar a la niña que está caminando fuera de tu casa;** tras una breve inspección, no tardarás en verla **por la hierba.** Intenta que se quede en el **primer "cuadrito" del lado izquierdo** desde donde comienza la hierba (puedes estorbarle poniéndote en la dirección contraria de donde quieres que vaya). Ponte a su derecha, de forma que tú estés en el lado derecho de la hierba. Cuando el Profesor llegue y trates de moverte hacia la izquierda, verás cómo chocas con la niña y te vas por otro camino. Al final te **quedarás bloqueado** en la pared del laboratorio.

¿DÓNDE ESTÁ LA LLAVE DEL GIMNASIO?

Nada más entrar sigue todo recto y sube por las escaleras (recuerda que **las estatuas esconden botones secretos** para abrir puertas). Los primeros objetos que obtienes son **carburante y cuerda huída.**

En el segundo piso, ve hacia la escalera que se encuentra enfrente de las camas (por cierto no olvides leer la información sobre Mewtwo y Mew). El objeto que te lleva aquí es **calcio.**

En el **tercer piso, activa el interruptor de la estatua** y lánzate al vacío. **Max poción y hierro** son los objetos de este piso.

En el **sótano,** ve hacia la izquierda y hazte con el **caramelo raro.** Acto seguido, activa el interruptor para **abrir la puerta de la derecha.** Allí encontrarás la **llave del gimnasio de Isla Canela.** Para salir rápidamente, utiliza la técnica **excavar: MT 14 Ventisca, Caramelo Raro y MT 22 Rayo Solar y Restaura Todo.**

EMPEZAR EL JUEGO CON TODOS LOS POKÉMON QUE OFRECE OAK

Para usar este truco necesitas **dos Game Boy, dos cartuchos Pokémon y un cable link.** Empieza una partida en una de las dos consolas y escoge a **Bulbasaur.** Captura **dos Pokémon salvajes** y ve al centro Pokémon más cercano. Empieza una nueva partida en la otra Game Boy, escoge a **Charmander** y dirígete al centro Pokémon para cambiarlo. Haz lo mismo que en el paso anterior, pero esta vez con **Squirtle.** Ahora ya tienes a los tres Pokémon iniciales y además dos de ellos intercambiados, por lo que subirán de nivel más rápidamente. Recuerda que **tienes que avanzar cada partida hasta que tengas el Pokédex,** o no podrás intercambiarlos.

JUGANDO A BASURERO

El puzzle de las papeleras del gimnasio de Ciudad Carmín se vuelve fácil cuando encuentras la primera,porque la segunda estará arriba o abajo, o a la izquierda o a la derecha, en una de sus cuatro direcciones. Si está en el **extremo inferior izquierda,** su correspondiente es el del lado de la derecha...

CHARIZARD, ME HAS VUELTO A CHAMUSCAR LAS NAPIAS, TÍO...

¿Por qué no te obedecen tus Pokémon? Buena pregunta. **Si no tienes la Medalla Cascada tus Pokémon no pueden tener más de 20.** Si no tienes la **Medalla Arcoiris** deben estar bajo 50. Si tienes la **Medalla Volcán** deben estar bajo 70. Y si tienes la **Medalla Tierra,** deben tener 100. En caso de que superen estos niveles harán lo que les apetezca, aunque te pongas bravucón.

SNORLAX, DESPIERTA...

¿Te has cargado a Snorlax por error?



Espero que siguieses nuestro consejo y grabases antes, porque si no te habrás quedado sin él... Si nos hiciste caso, apaga, enciende e inténtalo como sigue. La clave es **utilizar a Butterfree.** Atácalo a muerte con **Confusión** alternándolo con **Picadura,** pues es importante mantenerlo dormido (y ahora además "está confundido"). **Atácalo con arañazo o cuchillada,** hasta que se quede con un "culín" de energía, y **lanza tus mejores Poké Ball** (si pulsas arriba + B cuando la lances es probable que se quede atascado más pronto de lo que crees).

CANCELAR LA EVOLUCIÓN

Si ves que tu Pokémon va a evolucionar y crees que todavía no es el momento (más que nada por si todavía no ha aprendido todas las técnicas), **pulsa B y se cancelará el proceso.** Eso sí, cada vez que suba de nivel, intentará evolucionar.



LOS ÉTER SECRETOS

En la **Mt. Moon,** donde están el Rocket y la MT 01 Mega Puño, ve a la roca y pulsa A para conseguir este preciado bien. En la **Ruta 10,** nada más salir del túnel roca, dirígete a la **piedra de la derecha y pulsa A** para conseguir otro más. Siempre que veas rocas como éstas, mira a ver si alguien se ha dejado algo en ellas.

COLORÍZATE

Si tienes una Game Boy Color, quizás sepas que **puedes cambiar el color de los juegos** que no estaban preparados para esta consola combinando los botones de distintas formas en la pantalla de presentación, o sea donde puede leerse "Game Boy". Según los botones que vayas pulsando, podrás comprobar cómo el juego va adquiriendo nuevas tonalidades. Una de estas "cuatricomías", en concreto la conseguida con B+Abajo, te permitirá ver las cosas claras en el Túnel Roca.

ISLAS ESPUMOSAS

Baja por el riachuelo del Pueblo Paleta usando Surf y llegarás directamente a **Isla Canela.** Esto te evitará **pelear con los entrenadores del camino a Isla Espuma,** y tampoco podrás capturar a Articuno (al menos de momento), pero en cambio habrás ganado bastante tiempo.

ESCAPAR SIEMPRE

No sirve de nada contra los entrenadores, pero sí contra los Pokémon salvajes más fuertes que los tuyos. Como sabrás, si luchas contra uno más fuerte, no puedes escapar y el efecto del repelente no te servirá de nada. La única opción que tienes es **comprar la Poké Muñeca en el Departamento de Ventas de Ciudad Azulona** y utilizarla en combate para que escape el Pokémon contrario.

POKéMON TRADING CARD

UN MAZO DE CARTAS

El simpático Mayo os da tres mazos a elegir al principio del juego. Nuestro consejo es que elijáis el de **Bulbasaur y amigos,** ya que cuenta entre sus filas con un **Yvysaur Nv20 y un Venusaur Nv67.** Tarde o temprano conseguiréis evolucionar lo suficiente a Bulbasaur como para que pueda utilizar **Rayo Solar,** un ataque muy potente, y **Trans. Energía,** que sirve para cambiar una carta de energía de un Pokémon a otro en combate.

MEJOR QUE METER LOS DEDOS EN EL ENCHUFE

Nada mas comenzar el juego conoces a **Sam,** uno de los ayudantes del Profesor Mayo. Siempre que quieras retarle puedes volver a retarle y cada vez que le ganes **te premiará con cartas de energía.** Es una ventaja tener bastantes en tu mazo.

LAS BICICLETAS SON PARA EL VERANO

Que en Trading Card no haya bicicleta en la que recorrer los distintos escenarios del juego no impide que puedas ir un poco más deprisa. Simplemente **pulsa el botón B a la vez que caminas.**

OAK SIEMPRE DISPUESTO A AYUDAR

Si al empezar un combate, ni una de las cartas que te tocan vale para algo, **utiliza la carta entrenador Prof. Oak. Te permite devolver las siete primeras** y en su lugar coger otras siete diferentes... ahora cruza cruza los dedos para que esta vez tengas más suerte.

YA ESTÁS EN EL CLUB HOJA...

... Y Nuria es la líder. Para luchar contra su **Exeggutor Nv35, su Venusaur Nv67 y su Vileplume Nv35,** utiliza cartas Pokémon de tipo fuego. Es un combate a seis premios, pero te vendrá bien la práctica para acostumbrarte a la estrategia.

EL CLUB DE LOS FOGOSOS

Si quieres tener una oportunidad en **Club Fuego,** toma nota de las cartas Pokémon que necesitas: 3 Psyduck Nv15, 2 Golduck Nv27, 3 Poliwag Nv13, 2 Poliwhirl Nv28, 2 Poliwrath Nv48, 3 Horsea Nv19, 2 Seadra Nv23, 3 Dratini Nv10, 2 Dragonair Nv 33.

DE IMANUKI SÓLO ASUSTA EL NOMBRE

Este tipo sólo aparecerá cuando derrotes a los maestros del Panteón Pokémon, pero te lo encontrarás al azar en cualquier habitación de cualquier club. Vigila su **Farfetch'd Nv20, su Psyduck Nv15 y su Slowbro Nv26,** y recuerda que son **débiles frente a Relámpago y Psíquico.**

¡ANA MOJA!

La líder del Club Agua suele utilizar un Wartortle Nv22, Lapras Nv21, un Seaking Nv21 y un



Seadra Nv23. Pon a punto a tus Pokémon relámpago y llévate **dos Sobres Laboratorio y la Medalla Agua.**

¡TODAS LAS CARTAS PROMOCIONALES!

¿Tienes un mazo preciosísimo? Seguro, pero hemos estado allí, en la localización de las cartas más difíciles del juego, y hemos vuelto con un mapa... ¿Que quieres conocer el secreto, eh?

- **Moltres y Articuno nivel 37, Zapdos nivel 68, Dragonite nivel 41:** Las cartas que puedes conseguir cuando te pasas el Panteón Pokémon. ¡No todas a la vez, agonías!
- **Mew nivel 8, Jigglypuff nivel 12:** Al ganar en el Hall del Desafío, uno de los dos se incorporará a tu Cartas "Raras"
- **Recuperación de energía: Vence al rival por segunda vez,** o en el torneo que se celebra aleatoriamente en el Hall del Desafío, y te habrá tocado el premio "gordo".
- **Los dos Mewtwo de Nivel 60:** Una está en **el torneo del Hall del Desafío.** La otra en el club Psíquico, una vez que has vencido al líder del club.
- **Las dos Pikachu nivel 16.** Una nos la cambian en el club Hoja por la de Clefairy nivel 14, la otra está en el club Lucha, por un Graveler nivel 29. ¡Ah! Y también al ganar en el Hall del Desafío.
- **Pikachu volador nivel 12.** Vuela a la casa de Ishihara y que te la dé a cambio de un Ditto nivel 19.
- **Los dos surfing Pikachu nivel 13.** Una está en la casa de Ishihara y te la dará si le ofreces a Clefable nivel 34. Sin ir más lejos, la misma Ishihara te dará la otra si es **Chansey nivel 55** la moneda de cambio.
- **Arcanine nivel 34.** Lo cambias por un Lapras nivel 31 en el Club Agua o lo recibes como regalo si vences en el Hall del Desafío después de haber acabado la trama principal del juego.
- **Electabuzz nivel 20.** En el Club Relámpago alguien te la cambiará por un Electabuzz nivel 35.
- **Slowpoke nivel 9.** Si en tu visita al Club Fuego no te importa despojarte de todas las Cartas de Energía que tengas en tu mazo, alguien te dará encantado a Slowpoke a cambio.
- **Imakuni.** Si vences tres veces a Imakuni, te obsequiará con esta carta de valor.
- **Una segunda oportunidad.** Esa parece la máxima del profesor Oak, si en una pelea lo llevas crudo usa su carta. Devolverá tus siete primeras cartas para cambiarlas por nuevas y darte otra oportunidad de vencer. A ver si ahora hay suerte y te llevas todos los premios.

UNOS CUANTOS ÚTILES CONSEJOS

- Tanto al atacar como al defenderse, que sepas que **los PKMN evolucionados son más poderosos.** Sólo tienes que ganar a otros entrenadores para hacerte con más cartas y preparar un Mazo invencible.
- Echa un vistazo al ordenador del Laboratorio de Mayo de vez en cuando. Cada cierto tiempo **recibirás un e-Mail con nuevas e interesantes cartas** y algunos consejos que te sacarán de más de un apuro.
- El **primer club que debes visitar es el Club Agua,** así que reemplaza los Pokémon psíquicos que tengas en tu mazo por Pokémon

POKéMON PUZZLE LEAGUE

MEWTWO ES UN FIERA

Ve a la pantalla de **selección de entrenador y mantén pulsado Z.** Presiona **B, arriba, L, B, A, START, A, arriba, R,** y prepárate.

ESTÁ CHUNGO

Ve a la pantalla de **selección de dificultad y pulsa R, L, A y B** mientras pulsas Z.

JIGGLY "SINATRA"

Jigglypuff canta durante el juego cada vez que consigues un combo. Cuanto más grande, más larga será la melodía.

VAYA PLANTEL...

En dos jugadores, mantén pulsados al mismo tiempo **L + R + Z en los dos mandos.** ¡¡Todos los entrenadores a tu disposición!!

A TODA VELOCIDAD

En la pantalla del título, pulsa Z y haz B, A, L, L. Dirígete al Maratón y verás que la velocidad es seleccionable hasta el 99.

POKéMON STADIUM

MÁNDALE UNO SIN CABLE LINK

Usa las Cajas 64 del cartucho para **guardar a los Pokémon que quieras pasar al cartucho** de tu amigo y, tras apagar la consola, conecta este último al Transfer para que se los pueda bajar de Stadium...

TODOS CONTRA UNO

Si has completado el modo Estadio y el Castillo del Gim. Líder, **Mewtwo aparecerá sobrevolando** la pantalla principal. Este poderoso Pokémon psíquico se atreve a retarnos. No te confíes y pelea duro, que el premio es un nuevo modo de dificultad R-2 y una nueva pantalla de presentación.

RAYOS Y TRUENOS

Selecciona un equipo de **Pokémon eléctricos** y pon en primer lugar al que sea más rápido y tenga la técnica Onda Trueno. Jolteon con su técnica bicho Pin Misil es muy efectivo y bastante recomendable.

UN SUEÑECITO

A Mewtwo sólo puedes dormirlo. No intentes paralizarlo o congelarlo porque al momento se recuperará.

COPIOTA

Incluye a Ditto en tu equipo para que se **conviertan en Mewtwo.**

ALQUILA AL POKéMON MÁS DESEADO

Para **manejar a un Mew alquilado** en el Modo Estadio, Super Copa y R-2 tendrás que ganar a Mewtwo.

PIKACHU... TENEMOS QUE HABLAR

Solo un Pikachu emite su característico sonido durante las batallas: el que transfieres desde el cartucho Amarillo.

¡SE ME HAN CHAMUSCADO LOS POKéMON!...

En la pantalla de título, presiona **arriba, arriba, arriba, derecha, arriba, izquierda y abajo.** Oirás un fuerte "Pica, pica". Si lo has hecho bien, todos tus Pokémon serán negros o más oscuros de lo normal.

... ¡PUES MI POKéMON ESTÁ VERDE!...

... O rosa, o naranja... **Si le cambias el nombre original a tu Pokémon en el Inspector de Motes del cartucho de Game Boy** es posible que cambie la tonalidad de su piel. Algunas ideas que dan buen resultado son poner el nombre en minúsculas (pikachu), acortar el nombre (PIKA), cambiar el orden de las sílabas o borrar una (KACHUPI, KACHU) o poner un guión entre ellas (PIKA-CHU).

OTRA OPORTUNIDAD

Gana **continuaciones extra** acabando el combate sin que debiliten a ninguno de tus Pokémon. Este truco no funciona en el Castillo del Líder del Gimnasio.

PSYDUCK AMNÉSICO

Completa el Hall de Fama, y te premiarán con un Psyduck que conoce la habilidad Amnesia. Tendrás que ir incluyendo en los equipos que uses para completar el juego a los 150 Pokémon. Una tarea interesante...

EL PIKACHU CALIFORNIANO

Si quieres ver al Pokémon más famoso dominando las olas has de **pasarte las tres divisiones de la Super Copa en el nivel R-2,** hacer un equipo de 6 Pokémon que incluya un Pikachu tuyo, no registrarlos y pasar con él la copa Master Ball con Pikachu siempre en el trio titular. Cuando venzas sin que ninguno de tus Pokémon se debiliten en el combate, habrás logrado el preciado premio. Ya sabes que sólo de esta forma disfrutarás del mini-juego de Pokémon Amarillo.

¡POKéLOS GRATIS!

Te **regalan 8 Pokémon** si logras terminar El Castillo de Líder del Gimnasio. Se trata de:

- **#01 Bulbasaur**
- **#04 Charmander**
- **#07 Squirtle**
- **#106 Hitmonlee**
- **#107 Hitmonchan**
- **#133 Eevee**
- **#138 Omanyte**
- **#140 Kabuto**

¿POR QUÉ VOY TAN DEPRISA?

Has cambiado la **velocidad de la torre GB a Torre Doduo,** a terminar el nivel Master de la Poké Copa en el modo Estadio. Aun puedes ir más deprisa si consigues la Torre Dodrio que triplica la velocidad de tu cartucho de Game Boy. En el Modo Estadio, consigue el trofeo del nivel Master finalizando la Super Copa.

POKéMON STADIUM 2

PASARSE LAS BATALLAS DE LA ACADEMIA DE PRIMO

Sigue al pie de la letra los consejos que va dando el profe en las respectivas clases.

NO SEAS PRIMO, VE A LA BIBLIOTECA

Después de aprobar con el profesor Primo y pasar de curso, accedes a información **confidencial en la librería..**

FARFETCH'D PASA EL TESTIGO

Pásate la copa del Rival para conseguir Farfetch´d con ataque Relevo.

GIGLAR ES UN TERREMOTO

El murciélago Pokémon Gligar con el ataque Terremoto, será tuyo si **vences en R-2 la Copa del Rival.**

NUEVA PANTALLA INICIAL

Gana todas las Copas de la fase 1 para que aparezcan más Pokémon en la pantalla inicial. Y si te sientes con fuerzas, vuelve a terminarlas pero en la segunda Ronda.

SE ME HA OLVIDADO AQUEL ATAQUE...

Si acabas con el Alto Mando en el Johto Castillo sin Pokémon de alquiler ni registrados, podrás enseñar a tu Pokémon cualquier ataque que haya olvidado al ir creciendo niveles, o ir aplicándole MT's...

POKéMON DE COLORES

Si cambias el nombre de los Pokémon aparecerán de distintos tonos. Prueba llamando Two-Mew a Mewtwo, o a Buzzy a Electabuzz...

LOS MODOS DE LA TORRE GAME BOY

Para activar el **modo Doduo,** consigue todos los trofeos de la Ronda 1 o pásate el Castillo Líderes de Gimnasio. Con esta opción, jugarás a Rojo, Azul y Amarillo a doble velocidad.

El **modo Dodrio** se activa cuando pasas todo, exceptuando al Rival y la Academia Pokémon. La velocidad será 4 veces superior a las de las ediciones Rojo, Azul y Amarillo.

Para jugar con Oro y Plata, tienes que hacer las mismas operaciones pero en la Ronda 2.

O ME LO PRESTAS O ME COMO TU GB

Desgraciadamente, **Celebi** no se encuentra como regalo en ninguna de las competiciones, pero al menos tendrás la posibilidad de **alquilarlo.** Deberás pasarte la segunda fase de la Super Copa y seleccionarlo en el menú de Pokémon. Otra alternativa consiste en obviar al Alto Mando, conseguir la Master Ball en la Super Cup, volver a Castillo Líderes de Gimnasio y vencer al Rival.

LA COPA RIVAL ES CHUNGA...

Para acceder, has de acabarte el Castillo Líderes de Gimnasio. **Lugia, Mewtwo y Ho-oh son sus Pokémon...** Contra Lugia, usa a Zapdos o Hitmontop; Voltorb y Corsola contra Mewtwo; Wobbuffet y Aerodactyl contra Ho-oh. También aconsejamos los siguientes Pokémon para dejarle KO: Tyranitar, Charizard, Feraligatr, Arcanine y Mew.

MÁS DIFICULTAD EN LOS MINI-JUEGOS

Si buscas emociones fuertes juega el campeonato de **mini-juegos a nueve asaltos** en el nivel difícil.

A REGALO MISTERIOSO NO LE MIRES EL DIENTE

En la pantalla donde te aparecen las Opciones de Combate y Ciudad Blanca, encontrarás una réplica de la opción "Regalo Misterioso" en Stadium 2. Entra y cuando se produzca la transferencia, recógelo y úsalo tranquilamente en tu Edición de GB.

MEJORES REGALOS MISTERIOSOS

Haz el mismo truco varios días seguidos a la misma hora para conseguir los mejores ítems del juego. Elixires, objetos decorativos para tu habitación...

MINI-JUEGOS

Si tenéis alguno de estos miembros en vuestro equipo, veréis sorpresas en cada minijuego:

- **Gutsy Golbat:** Golbat y Crobat.
- **ClearCut Challenge:** Scyther, Pinsir y Scizor.
- **Barrier Ball:** Mr. Mime.
- **Topsy-Turvy:**Hitmontop.
- **Furret's Frolic:** Furret y Girafarig.
- **Pichu's Power Plant:** Pichu, Elekid y... conecta tu Amarilla con Pikachu, verás que sorpresa...
- **Rampage Rollout:** Donphan.
- **Tumbling Togepi:** Togepi y Omanyte.
- **Egg Emergency:** Chansey.
- **Streaming Stampede:** Cleffa y Igglybuff.
- **Delibird Eager Eevee:** Eevee.

COMBINACIÓN PERFECTA

Dugtrio, Heracross, Lanturn, Ursaring, Miltank y Dragonite son el equipo perfecto si lo que buscas es una buena combinación de ataques, a la vez que conservas un equipo equilibrado.
Si te decantas por otros Pokémon, intenta elegir un equipo con las mismas características.

EQUIPOS RECOMENDADOS

CASTILLO LÍDERES DE GIMNASIO

Gimnasio Malva. Te enfrentarás con Pokémon de tipo aéreo por parte de los dos entrenadores. Para defenderte, emplea ataques eléctricos y, sólo en un segundo caso, Pokémon psíquicos.

Gimnasio Azalea. Aquí los entrenadores están especializados en Pokémon de tipos bicho y volador, y algunos tienen cualidades venenosas. Usa Pokémon con ataques de fuego, principalmente, aéreos y eléctricos. Lleva también alguno de agua.

Gimnasio Trigal. Está custodiado por Pokémon normales, más alguno de agua y tierra que actúan de refuerzo. Una combinación demoledora consiste en atacar con Pokémon de tipo lucha y psíquicos. Y si tienes alguno que combine agua y electricidad, pues mejor que mejor.

Gimnasio Iris. Presencia de fantasmas y Pokémon venenosos. Anúlalos con ataques psíquicos y eléctricos. Si ofrecen resistencia, prueba fuego o agua como arma y no tendrás ningún problema.

Gimnasio Orquídea. Contra Nick sugerimos utilizar sobre todo ataques psíquicos, y en un segundo término llevar Pokémon con cualidades de agua y planta. Contra el líder, repite la misma operación, pero añade ataques aéreos y quita el de agua. Te aseguramos que no se te resistirán.

Gimnasio Olivo. Lucharás contra un sólo entrenador con ataques aéreos, de agua y bicho o roca. Véncele con ataques de tierra como terremoto y contrarresta con fuego y electricidad.

Gimnasio Caoba. Si tuvieras que elegir entre tres tipos de ataque, sin duda alguna te quedarías con los eléctricos, psíquicos y planta para meterles una buena tunda a este plantel de entrenadores. Si quieres asegurarte la victoria, bien puedes probar a llevar algún Pokémon de lucha, y quizás otro de tipo hielo.

Gimnasio endrino.

- Entrenador Guay Gloria: Utiliza ataques de hielo, fuego y lucha contra Oddish o Venonat.
- Entrenador Guay Vince: Tiene Pokémon tipo planta y fuego; acaba con él con agua y fuego.
- Clair Líder del Gimnasio: Su forma de ataque es bastante variada, así que tendrás que utilizar ataques de tierra, lucha y dragón.

Alto Mando

- Will: Te espera con PKMN psíquicos y normales; trata de darle caña con ataques tipo bicho y fantasma.
- Koga: Sus Pokémon son de tipo veneno y bicho, así que usa psíquicos y fuego para darle una buena tunda a este creído.
- Bruno: Es muy variado, pero contra ataques psíquicos, planta o agua, no tiene nada que hacer. Ya sabés dónde zurrarle con fuerza, así que sigue estas pistas.
- Karen: Los fantasmas y el veneno no serán problema contra ataques psíquicos o tierra.
- Campeón Lance: Utiliza ataques eléctricos contra sus PKMN aéreos. Contra Tyranitar y Steelix usa ataques de roca o agua.

GAME BOY ADVANCE

ARMY MEN ADVANCE

– **Password para desbloquear todos los niveles:** Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

– **Desbloquear el modo Magician.** Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

CHUCHU ROCKET!

– **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.

– **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.

– **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.

– **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.

EARTHWORM JIM

Saltar al nivel Buttville
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.

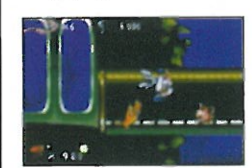
Saltar al nivel Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.

Saltar al nivel For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.

Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.

Saltar al nivel Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.

Saltar al nivel What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



ESPN X GAMES SKATEBOARDING

– **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el raíl. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.

– **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegue al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.

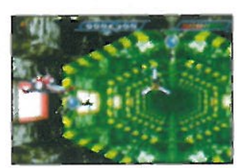
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

– **A por el troll.** Acércate al especimen y, cuando eleve su porra, retrocede y haz que se trague un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

IRIDION 3D

- **Desbloquear todos los niveles**
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3**

– **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".



JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

– **Modo "Expert":** Una vez completado el juego (sí, ya, no es moco de pavo) podrás acceder al nivel de dificultad "Expert". Para activarlo, simplemente cargar el archivo del juego acabado y comienza de nuevo.

KONAMI KRAZY RACERS

– **Desbloquear a Bear:** Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.

– **Desbloquear a King:** King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul. Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.

– **Desbloquear a Vic Viper:** Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Termina la carrera, salva y prueba el nuevo despeinado crónico potencial.



LADY SIA

-Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel de un reino, obtendrás un nivel especial de bonus para ese reino.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

– **Turbo en la parrilla de salida:** Pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.

– **Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP:** Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas.

– **Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial:** Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.

– **Desbloquear la Copa Especial:** Sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

- **Modo Trucos**
Para desbloquearlo introduce como password lo siguiente en la pantalla de título principal: **L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT.**

- **Todas las armas**
Una vez activado el modo trucos comienza a jugar en el nivel que te plazca y, durante la partida, mantén presionado SELECT y pulsa el botón B.

- **Continues Infinitos**
Con el modo trucos activado y una vez comience la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces B. La cuenta se detendrá, y podrás volver a intertarlo cuantas veces quieras. De nada.

- **Al libre albedrío**
Muy útil para divisar todo el mapeado. Ya sabes, con el modo trucos activado. Comienza una partida y, pulsando SELECT, muévete por la pantalla con la cruceta.

- **Ver todos los niveles**
Presiona esta combinación en la pantalla de título: L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT. Ahora pulsa SELECT y R o L para echar un vistazo a lo que más te interese de cada nivel. Para salir pulsa Izquierda.

MONSTRUOS S.A

Nivel	Password
Nivel 2:	YMB2VN
Nivel 3:	LRB13G
Nivel 4:	4RB97C
Nivel 5:	7QCZB9

POWER RANGERS TIME FORCE

Password Final
Para plantarte de un salto en el último nivel, introduce: 8QSD.

RAYMAN ADVANCE

99 Vidas
Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia para conseguir unas vidillas: Izquierda Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.

Todos los movimientos especiales
De nuevo con el juego pausado, mete esto a ver que pasa: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.

Invencibilidad
Con todo pausadito, me introduzca esto: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.

Rellenar la salud
Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.

Continues ilimitados
Si quieres continuar de gorra, sin gastar un Continue, introduce en la pantalla de continuar la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

RUGRATS: CASTLE CAPERS

Nivel	Password
2	QGPCJNWXGWCB
3	QQTKJYWLGKGF
4	CTKLJKGLSCQR
5	RLPTKKGLWKWP
6	FZLDVHMMDQRB
Final	JSJRJKSLXCFJ

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

– **Seleccionar Nivel.** Tan fácil como introducir este password: JV31-.

– **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce como **password: SP1DY**

– **El principio del final.** Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**



STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

– **Movimientos especiales con la gorra.** Si tienes problemitas al hacer los golpes especiales en la cruceta de GBA, empieza una partida de un jugador y, sin pausar, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, y A. Debes hacerlo muy deprisa. Ahora sólo tienes que pulsar una dirección en la cruceta y el botón correcto para hacer movimientos especiales.



SUPER DODGE BALL ADVANCE

Subiendo "disparaos"
Si quieres subir como la espuma en el ranking del modo Championship, reta siempre al equipo en la posición más alta que puedas. En cuatro partidos puedes estar disputando el primer puesto.

Desbloquear los Dream Teams
Tan simple como acabar el modo Championship una vez para que te concedan el equipo **Rockets**, acabar el modo Special Championship para poder ver a los **Iron Men**, y acabar otra vez ese modo para tener a los **Shooters**. A propósito, para...

Desbloquear el modo Special Championship
Cárgate al equipo Rocket en la final.

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.



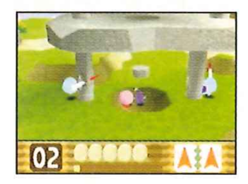
ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C▶ C◀ C▶ C◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
- **Test de sonido.** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás qué curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.



NBA LIVE 2000

- **Obtén a Michael Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".



PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
- **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, con su nombre y su número en pantalla, deja quietecito el mando y aprende lo que es buena música.



PERFECT DARK

Combat Simulator

Vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con Easy Sims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro.



RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◀ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y acelera hasta que atravieses el muro cual sonriente berlinés oriental en el 89.







GAME BOY COLOR

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos correspondientes.

Nivel .... Password
Submarino . . DCNC
Cala . . . . XDKV
Fuego . . . . . CFCS
Hielo . . . . . . DHCV
Volcán . . . . . TJJT
Interior . . . . . JMFJ
Palacio . . . . QNFS

BABY FELIX

De la mano de nuestros amigos de Bit Managers que no responden los e-mails de Jimmy, hemos conseguido estos passwords de nivel. Ya sabés dónde meterlos.

Nivel fácil
- Fase 2: Felix, Mookie, Mamba, Skippy, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Tattoo, Felix, Skippy, Mamba, Facil, Haunted.
- Fase 4: Skippy, Felix, Mookie, Tattoo, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mookie, Mamba, Skippy, Felix, Facil, Haunted.

Nivel medio
- Fase 2: Skippy, Mamba, Mimi, Kitty, Mookie, Medio, Haunted.
- Fase 3: Skippy, Mimi, Tattoo, Kitty, Felix, Medio, Haunted.
- Fase 4: Felix, Kitty, Mookie, Tattoo, Mimi, Medio, Haunted.
- Fase 5: Mamba, Skippy, Mimi, Felix, Kitty, Medio, Haunted.

Nivel difícil
- Fase 2: Mamba, Tattoo, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Skippy, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 4: Mimi, Tattoo, Skippy, Mookie, Felix, Chungo, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mimi, Skippy, Mamba, Mookie, Chungo, Haunted.

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste.
- **Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- **Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- **Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- **Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- **Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- **Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel . . . . . . Password
2 . . . . C76564J
3 . . . . L88R8TC
4 . . . . Y539WZG
5 . . . . NTTJ9KY

BLADE

- **Ver la secuencia final:** 9?!1N?BKT?51G.
- **Ver secuencia oculta:** Espera a que finalicen los créditos.

CHICKEN RUN

Nivel . Password
2 . . . . Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 . . . . Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 . . . . Cruz, Valor, Corona, Bronce, Bronce.
5 . . . . Honor, Corona, Diamante, Corona.
6 . . . . . Valor, Diamante, Cruz, Plata.

EARTHWORM JIM 2

- **GraveYard**
  En la pantalla de passwords:
  LYBBBB
  BBBBBB
  BBBBLY
- **Desbloquear todos los niveles:**
  EBDNKG
  3BBBBB
  BB3HBL

HORMIGAZ RACING

Nivel . . . . . . Password
2 . . . . BCCB
3 . . . . DQGH
4 . . . . HGGF
5 . . . . NBFG
6 . . . . KGBF
7 . . . . QGJJ
8 . . . . GQHG
9 . . . . FLDP
10 . . . . KGQQ
11 . . . . DLGQ
12 . . . . CBHG
13 . . . . JBJG
14 . . . . PLDP
15 . . . . LFGB
16 . . . . DQLD
17 . . . . CLPG
18 . . . . DLHD
19 . . . . LFQS



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords **SHJBBCGB**

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel .... Password
2 .... MTTH
3 .... STVN
4 .... SPDM
5 .... BTHH
6 .... BBYH
7 .... MRLL
8 .... MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE

- **Menú Trucos:** Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- **Luchar como Kemo Claw:** Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta interesante combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.
- **Luchar como Nat Daddy:** Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←← ←→←→←. Otra bonita combinación.
- **Luchar como Damien Black:** Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente (ya, enseguida se acaba): →←→→←←→→→ ←←←.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Password de nivel	
Submarino:	DCNC
Cala:	XDKV
Fuegao:	CFCS
Hielo:	DHCV
Volcán:	TJJT
Interior:	JMFJ
Palacio:	QNFS



ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

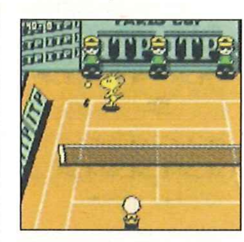
Fase . . . . Password
2 . . . . B8SN7M
3 . . . . B8SZ4C
4 . . . . B8SXR3
5 . . . . B8VXNP
6 . . . . CSS-47
7 . . . . CSSS67
8 . . . . CSS-3L
9 . . . . CFSWOB
10 . . . . CPSXQB
11 . . . . CPS-MT
12 . . . . CJSQR4

SABRINA: ZAPPED!

Tenéis que introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero, por favor, hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito. No os vayáis a arrepentir.
- **Nivel 1-2:** Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
- **Nivel 1-3:** Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.
- **Nivel 1-4:** Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
- **Nivel 2-1:** Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
- **Nivel 2-2:** Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
- **Nivel 2-3:** Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
- **Nivel 2-4:** Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
- **Nivel 3-1:** Cloey, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 3-2:** Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
- **Nivel 3-3:** Jem, Cloey, Cloey, Salem.
- **Nivel 3-4:** Jem, Jem, Cloey, Salem.
- **Nivel 4-1:** Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
- **Nivel 4-2:** Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
- **Nivel 4-3:** Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 4-4:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** Desde luego no es mal tenista, pero nosotros ya hemos comprobado que Carlitos le puede.



SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- **Superado Mysterio:** C3K23M.
- **Superado Sandman:** T4Q59J.
- **Superado Vulture:** MM947F.
- **Superado Scorpion:** TS6!96.
- **Superado Kraven:** LR6!9G.
- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- **Desbloquear el bonus "Teddies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla. Bastabte divertido.
- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que se simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

X-MEN:MUTANT WARS

Querías unos passwords para verlo todo, ¿o unas gafas? Mira, da igual.

Nivel .... Password
2 .... OKNG6HWB
3 .... OLNG6HXQ
4 .... OLNF7HYP
5 .... OKPF7HZG
6 .... 1KPF7H0D
7 .... 1KPG7H19
8 .... 1KPF7J2C
9 .... 1KPF7J3L

SHREK

Password

COMO THELONIUS	
Village	LRSVGTLXM
Dungeon	YFSVGTLXK

COMO SHREK	
Village	SMHTVKCQR
Dungeon	TQDFNHGGM
Swamp	TFGKWLSJJ
Dark Forest	KDNBQGKVY
Bridge	KWJPYXCQC
Castle	YNNHLBMBY



Informática y videojuegos





20.990
126,15 €

MORADA ROJA TRANSPARENTE BLANCA AZUL TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GB ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

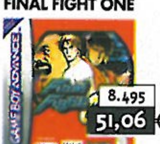
Game Boy Advance





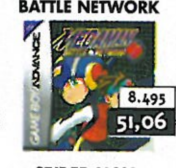



Producto	Precio	€
ADAP. CORRIENTE NINTENDO	3.990	23,98 €
BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER	1.690	10,16 €
BOLSA SAFARI ADVANCE GO	1.990	11,96 €
GAME LINK CABLE	2.195	13,19 €
LIGHT CRADLE LOGIC 3	2.990	17,97 €
PACK 5 ACC. PACK THRUSTMASTER	3.990	23,98 €
ADVANCE WARS	7.495	45,05 €
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO	9.490	57,04 €
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	8.490	51,03 €
FINAL FIGHT ONE	8.495	51,06 €
FROGGER'S ADV. TEMPLE OF HE FROG	8.990	54,03 €
GRADIUS ADVANCE	8.990	54,03 €
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	8.490	51,03 €
INSPECTOR GADGET	8.490	51,03 €
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	8.990	54,03 €
KAO THE KANGAROO	8.490	51,03 €
LADY SÍA	8.995	54,06 €
LUCKY LUKE WANTED!	8.990	54,03 €
MARIO KART SUPER CIRCUIT	6.995	42,04 €
MEGAMAN: BATTLE NETWORK	8.495	51,06 €
NAMCO MUSEUM	8.990	54,03 €
NO RULES GETPHAT	8.995	54,06 €
PHALANX	9.490	57,04 €
PREHISTORIC MAN	8.990	54,03 €
RAYMAN ADVANCE	8.495	51,06 €
SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENAGE	9.490	57,04 €
SPYRO: SEASON OF ICE	8.495	51,06 €
SUPER BUST-A-MOVE	8.495	51,06 €
SUPER MARIO ADVANCE	6.995	42,04 €
SUPER STREET FIGHTER II	8.495	51,06 €
TOTAL SOCCER 2002	8.495	51,06 €
WARIOLAND 4	6.995	42,04 €
X-GAMES SKATEBOARDING	8.990	54,03 €















Game Boy Color

Producto	Precio	€
GAME BOY EDICIÓN ESPECIAL POKÉMON	13.490	81,08 €
GAME BOY COLOR	13.490	81,08 €
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO	6.490	39,01 €
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	6.490	39,01 €
POKÉMON CRISTAL	6.990	42,01 €
POKÉMON ORO	6.990	42,01 €
POKÉMON PLATA	6.990	42,01 €
RESIDENT EVIL GAIDEN	6.490	39,01 €
SHREK	6.495	39,04 €
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES	5.990	36,00 €
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASON	5.990	36,00 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	5.990	36,00 €












N 64

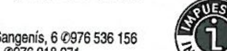
Producto	Precio	€
EXCITE BIKE 64	9.490	57,04 €
PERFECT DARK	10.490	63,05 €
POKÉMON SNAP	4.990	29,99 €
POKÉMON STADIUM 2	11.490	69,06 €
N 64 NEW MARIO PAK	18.990	114,13 €

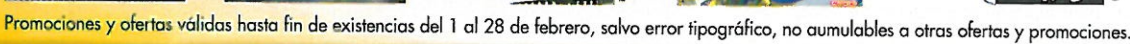







A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271



Promociones y ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico, no aumulables a otras ofertas y promociones.

EL DIBUJO DEL MES



JULIÁN MOYA (VALENCIA)
¡Se llevan los remixes! Y Julián se ha montado el que más mola, "¡Super Pokémon Bros. QTC!". Ya véis, Mario es Ash, Peach Misty, Wario Jess... Jimmy: ¡Quieto parao! Jessy es, claramente, la Mari disfraza¡PAF! Mari: De Wario, sí.





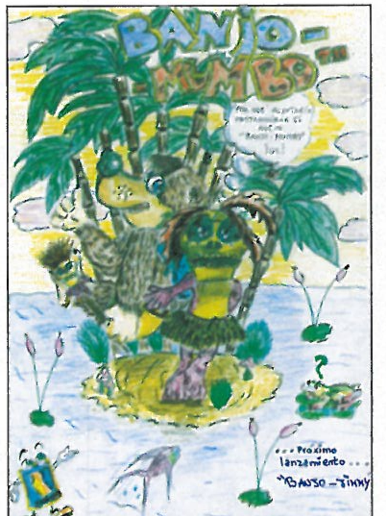
ALEJANDRO TEJERO (BADAJOZ)
Mari: Aquí sí que existe una disyuntiva importante, porque yo he visto muchas motos con gente encima, pero a saber quiénes eran, con esos cascos. Jimmy: ¡Yo lo sé! Es mi abuela, que también sabe montar en moto y usa tirante... ¡vaya! No.



JOSÉ MARÍA VIDAL (CÁDIZ)
Jimmy: ¿Y éstos dos? Se han disfrazado de dinosaurios, eso está claro, pero... ¿quiénes serán? Por el gesto, uno es la Mari y... Mari: ¡Anda mira, un cabestro parlante!

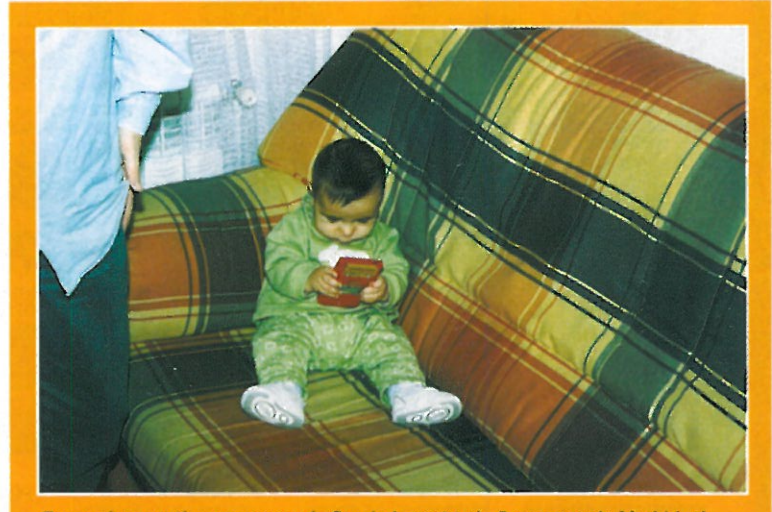


SERGIO BALLESTER (MADRID)



BRAIS NEIRO (A CORUÑA)

¡PARA COMERSE!



Eso creían sus tíos que pensaría Sergio Lorente, de 5 meses y de Madrid, al darle una GBC. Pero en realidad... Jimmy: En realidad, Pitulto, que así se hace llamar el individuo en los tugurios de mala muerte, es un señor de 63 años bastante bien conservado, que se hace el tonto para conseguir máquinas de Nintendo ¡que después exporta a Marte D.F.! Mari: ¿Qué crema usará, el tío?

GANADORES DE CONCURSOS

CONSOLA GBC EDICION ESPECIAL PIKACHU

Daniel Salgado Mosquera (A Coruña) ,David Martínez Pampanas (Albacete), Carmen Cuenca Roca (Alicante) ,Fernando Navia Castro (Badajoz), Gabriel Piquín (Zaragoza), Albert Petit Vecino (Barcelona), Javier Gómez Pintor (Barcelona), Michael Ballesteros Boswoth (Barcelona), Borja Ruíz Seco (Cantabria), Joaquín Molner González (Castellón), Guillermo Santafé Gil (Castellón), Adrián Noblejas Gayubas (Ciudad Real), Marco J. De Lucas (Guadalajara), Luís Pérez Pérez (La Coruña), Alejandro Fco. Sánchez Ramos (Las Palmas de Gran Canaria), Manuel De Vegga Barreiro (Madrid), Fco. Manuel Requeijo Bermejo (Madrid), Abraham Menéndez Menéndez (Madrid), Alvaro García Cuenca (Madrid), Josefina López López (Madrid), Carlos Sánchez López (Madrid), Jose L. Romero Sánchez (Valencia), David Bueno Abián (Valladolid), Jose R. Pulgar Poncela (Valladolid), Ion Lauzirika Ibarluzea (Vizcaya)

PATINETE POKEMON

Nuno Leira Vázquez (A Coruña),Alejandra Pazos Canedo (A Coruña), Jorge LaTorre Callejas (Alicante), Susana Fernández Moreno (Alicante), Jesús Piqueras Díaz (Alicante), Juanjo Mengual Osca (Alicante), Ulises Ponce López (Alicante), José Magín Cartagena Osa (Alicante), Cristian García García (Almería), Fco. Luís Caparrós López (Almería), Nomei Portillo Campos (Almería), Carlos Suárez García (Asturias), Jhonny Poza Lurbe (Barcelona), Roberto Antón Teruel (Barcelona), Gerard Farre Armengol (Barcelona), Sergio Gómez Sastre (Barcelona), Jordi Martí Tort (Barcelona), Natalia Gérboles Arias (Barcelona), David Vázquez Hernández (Barcelona), Sergi Ramón Ferrán (Barcelona), Víctor Navascués Calvo (Barcelona), Luís Abril Valero (Barcelona), Daniel Martín Piedra (Barcelona), Lander Millán Burgos (Bizkaia), Ignacio Martínez Cebrecos (Burgos), Juan Aguado Solona (Cáceres), Fco. José Blanco Guillén (Cáceres), Sebastián Rincón Barrera (Cádiz), Nicolás Lucero Calvo (Cádiz), Julio Pérez Cabeza (Castellón), Marina Castellote García (Castellón), Joan Gimeno Simo (Castellón), Noel Madrid Lozano (Ciudad Real), Ramón Gigante Carrizosa (Ciudad Real), Juan J. Carmona Amaro (Córdoba), José M. Larrubia Sierra (Granada), Sergio Andrés Pascual (Guadalajara), Javier Verdugo Ceballos (Huesca), Josué Sánchez Barrero (Huesca), Borja Miranda Larre (Huesca), Oscar Ayllón Canedo (La Coruña), Luís Quetglas Valenzuela (La Coruña), Miguel Mas Serrano (La Coruña), Pablo González Sánchez (La Coruña), Alejandro Peña Tubio (La Coruña), Juan Fco. Prol Rodríguez (La Rioja), Pedro Pablo Gonzalo (La Rioja), Sergio Rodríguez Ortega (Las Palmas de Gran Canaria), Luís López Guerra (León), Oscar Alvarez González (León), Alejandro Salagre García (León), David Liz López (Lugo), Daniel Parras Guzmán (Madrid), Jaime Troyano Suárez (Madrid), Ernesto Junquera Málaga (Madrid), Alvaro Cao Guarido (Madrid), Raúl Diago Gómez (Madrid), Israel Parra García (Madrid), Natalia Martínez Querón (Madrid), Manuel Sagre Sánchez (Madrid), Fausto Garrido Gallego (Madrid), David Rodríguez Jiménez (Madrid), Carlos Zhoutsang (Madrid), Ricardo Redondo Senovilla (Madrid), Carlos Iglesias Pomar (Madrid), Carlos De Antonio Bernal (Madrid), Javier Díez Jorda (Madrid), Daniel Canillas Pérez (Málaga), Daniel Pajares Barragán (Málaga), José Rebollo Jiménez (Málaga), Alejandro Sánchez Bastida (Murcia), Pablo Fernández Gajete (Navarra), Adrián Valeiras Fernández (Ourense), Javier Hernández Medina (S/C De Tenerife), Pedro E. Trujillo Brito (S/C De Tenerife), Oscar Vicete Corrionero (Salamanca), María Ruíz Sanz (Segovia), Sergio Ruíz Sanz (Segovia), Gerardo Fernández Seda (Sevilla), Manuel A. Cao Hernández (Sevilla), Daniel Barco Ramírez (Sevilla), Alvaro Velasco Llorente (Sevilla), Juan J. Candela Lora (Sevilla), Daniel García Landa (Sevilla), Marta Cid Molina (Sevilla), Luís M. Del Toro López (Sevilla), Domenec Bonet Jardi (Tarragona), Alvaro Magán Sánchez (Toledo), Roberto Pérez López (Toledo), Estefanía SanJaime Mayordomo (Valencia), Adrián Riquelme Sevilla (Valencia), Fátima Duro Rodado (Valencia), Jordi Redondo Palacios (Valencia), Juan I. Pérez Manjón (Valladolid), Jorge Collantes Velasco (Valladolid), Sergio Coca Martínez (Valladolid), Gabriel Martín Rebolleda (Vizcaya), Luís Alfonso Magdaleno (Vizcaya), Daniel Simón Colomar (Zaragoza), Adrián Embid Cabello (Zaragoza).

JUEGO ZELDA ORACLE OF AGE + JUEGO ZELDA ORACLE OF SEASONS + CAMISETA + BOOMERANG + 2 PIN'S + 2 PEGATINAS PROTECTORAS PARA GBA Y GBC

Cristian Diego Jodar (Barcelona), Oscar Calleja Pérez (Barcelona), Jose Mª Vidal Vidal (Cádiz), Tomás De Anta Tejado (Madrid), Arturo Sánchez Martínez (Murcia), Javier Zamora Olmos (Murcia), Yair Lorenzo Rodríguez (S/C De Tenerife), Raquel Pont Lillo (Valencia), Gabriel Pintor Becerra (Vizcaya), David Hedo Garcés (Zaragoza).



RAÚL BARRAGÁN (BARCELONA)
La verdadera génesis de Paper Mario: estaban paseando él, Luigi y Toad bajo las prensas hidráulicas del parque, como todas las tardes, y... bueno, que lo chafamos.

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Cuando no se tiene porqué, pues mejor dejarlo correr, que ya llega él antes, llama por tam-tam, y te cuenta el tema en cuestión", "El porqué de las cosas tontas", Ed. Flanes Jimmy (Col. Diatripas campeantes)

▶ **JOSÉ LUIS GUINDO**
(Madrid, Madrid, Madriiii...)

¡Hola Jimmy! Me gustaría que me aclarases unas grandes dudas:
1. ¿Cuándo salen «Tony Hawk 2», «Aydin Chronicles», «Rugrats in Paris», «Scooby Doo», «Batman», «Army Men 2», «Star Wars Naboo», «Conker's Bad Fur Day», «Hey You Pikachu!», y juegos japoneses como «Sin & Punishment», «Echo Delta», «Animal Forest», «Custom Robo V2» y «Megaman»?
2. ¿Por qué no comentásteis algunos juegos de N64 por malos que fueran? Ej: Superman.
3. ¿Más o menos, cuándo va a salir Game cube, cuántos juegos y si pondrán a la venta los módems?
4. ¿Por qué en el concurso de los 500 juegos sólo dísteis 100 nombres y no los 500 que correspondían? ¿Por qué la revista tiene cada vez menos páginas?
Gracias por contestar mis preguntas (bastante largas) y un saludo a la Mari.

■ ¡A la Mari! Hmm... Pues hala: ¡MARI, RESPONDE TÚ!
1. Pero Jimmy, si yo sólo que, al igual que la Mirinda y las patatas Risi, Nintendo no va a sacar al mercado español ningún nuevo juego para N64, sea americano o japonés. Me vuelvo a fregar, que veo unas caras por ahí... ¡que no es culpa mía! ¡BUAAA! ¡NGUEEE!
2. Para malos, vosotros. Vamos, hacer llorar a la Mari sólo porque la N64... Pero bueno, que aproveche las lágrimas para lavarse las manos en el asunto. Cuando hay pocas páginas disponibles y se tiene que elegir entre publicar un juego con un 90 y otro con un 21, preferimos que veáis lo bonito de la vida. (Por Zeus, ¡el «Superman»!, ¡bluargh!).
3. Qué pregunta más mala, sintácticamente hablando. Respuesta similar, pues: Abril o Mayo, primavera confirmada, en unos 10 títulos el lanzamiento será basado, con módem más querríamos, pero saber no cuando yo. Game Cube. La con (qué rico).
4. Porque el premio eran 5 juegos para cada ganador. Y 500 dividido por 5, son 0,60 Euroganadores. ¿Menos páginas? Tio, o 76, u 84. Puede haber más o menos publicidad, guías, pósters, pero menos páginas... ¿No las dejarás en el WC? Porque mi vecina puede deshojar medio Quijote, la irreverente, si no hay... Bueno, ná.

▶ **MARIO EL MELLOUKI**
(...iiid, tiriti, titiriti, titítiii, Madrid)

¡Oh, Jimmy! Tú que vas un paso por detrás de los demás, contéstame a éstas sencillas pero retorcidas preguntas que hay en mi cabeza. ¡Por favooor!
1. ¿Dónde se han metido los RPG de GBA y cuándo saldrán?
2. ¿Qué dos juegos de Advance me puedo comprar?
3. Me han dicho que «Advance Wars» no salió estas navidades debido al 11 de Septiembre. ¿Es verdad? ¿Cuándo saldrá?
4. Por último, la nueva guía de tus compañeros no es perfecta, y eso que dice: "Todos los trucos han sido probados por nuestros expertos y funcionan". ¿Cómo se activan los passwords en «Mario Golf» y «Mario Tennis»? ¡Lo he intentado casi todo!

■ ¡Ah! ¿No estábamos bailando un trenecito? Pues menos mal, porque me molesta un zapato y...
1. ¡Claro que me molestaba! Están aquí todos los RPG de GBA, en el calcetín. Pero no te preocupes que, por ejemplo, «Golden Sun», ya está limpito y sale el 15 de Marzo. Voy a limpiar el «B.O.F.».
2. Depende del dinero que tengas.
3. ¿Cómo no va a ser verdad, si lo dije yo, tío? Me han dicho, me han dicho... ¡Pues que te digan que ya está a la venta, y que lleva un 90! Yo no pienso decírtelo... ¡ups!
4. Por mis compañeros y por mí el primero, diré que todos funcionan. Lo que ocurre es que los passwords de ambos son para las versiones americanas. Menos mal que, por lo menos, te puedo solucionar lo de «Mario Tennis», que también admite passwords en PAL. Debes pulsar L+R+A en la pantalla de "Pulsa Start". En "Special" aparecerá la nueva opción "Ring Tournament". De ná.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

LLEGA GAMECUBE

Todos los detalles sobre el lanzamiento de la máquina de Nintendo

Estamos preparando un completo reportaje sobre la máquina que va a guiar el destino de Nintendo. Ofrecemos los últimos datos que están en nuestras manos, también avanzaremos la fecha de lanzamiento y tendremos todos los juegos, todos, los que están y van a llegar.



Soul Calibur 2



Pikmin

¿QUIERES UN PÓSTER?

¿Qué tal uno con los 250 Pokémon?

Tus deseos son órdenes para nosotros. Busca el PÓSTER GIGANTE con todos los Pokémon en Nintendo Acción nº 112, que estará a la venta el próximo 15 de febrero.







NUEVAS ENTREGAS STADIUM 2 Y CRISTAL

Seguimos caminando por los mundos de Pokémon Cristal, y luchando contra los mejores entrenadores de la segunda de Pokémon Stadium. Tenemos nuevos consejos, pistas y datos para todos.

¡DINOSAURIOS A MI!

Primeras imágenes del nuevo Turok de GameCube



Hemos ido a Estados Unidos, a la sede central de Acclaim en Texas, para ver en vivo y en directo el desarrollo del nuevo Turok. Y venimos que mordemos...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

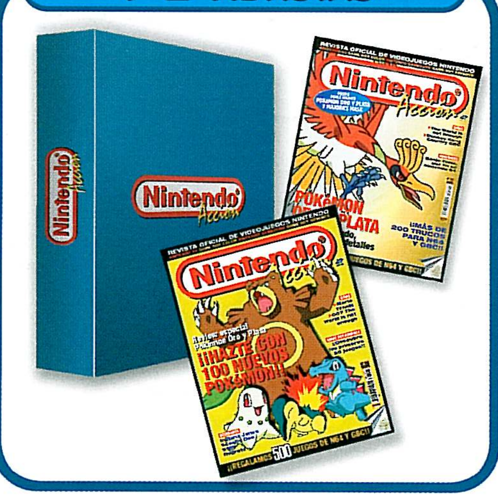
SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO





Por el precio de 10 números
10 x 2,95€ = 29,50€ (4.908 Ptas.)
recibirás los próximos
12 números de Nintendo Acción,
ahorrándote 5,90€ (982 Ptas.)





Por el precio de 12 números
12 x 2,95€ = 35,40€ (5.890 Ptas.)
consigue 14, esto es,
2 meses más de suscripción
y el archivador para que tengas
tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más
de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).



Por sólo 35,40€ (5.890 Ptas.)
disfruta en tu casa de los
12 números de Nintendo Acción
y de este estupendo
reloj Game Boy

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

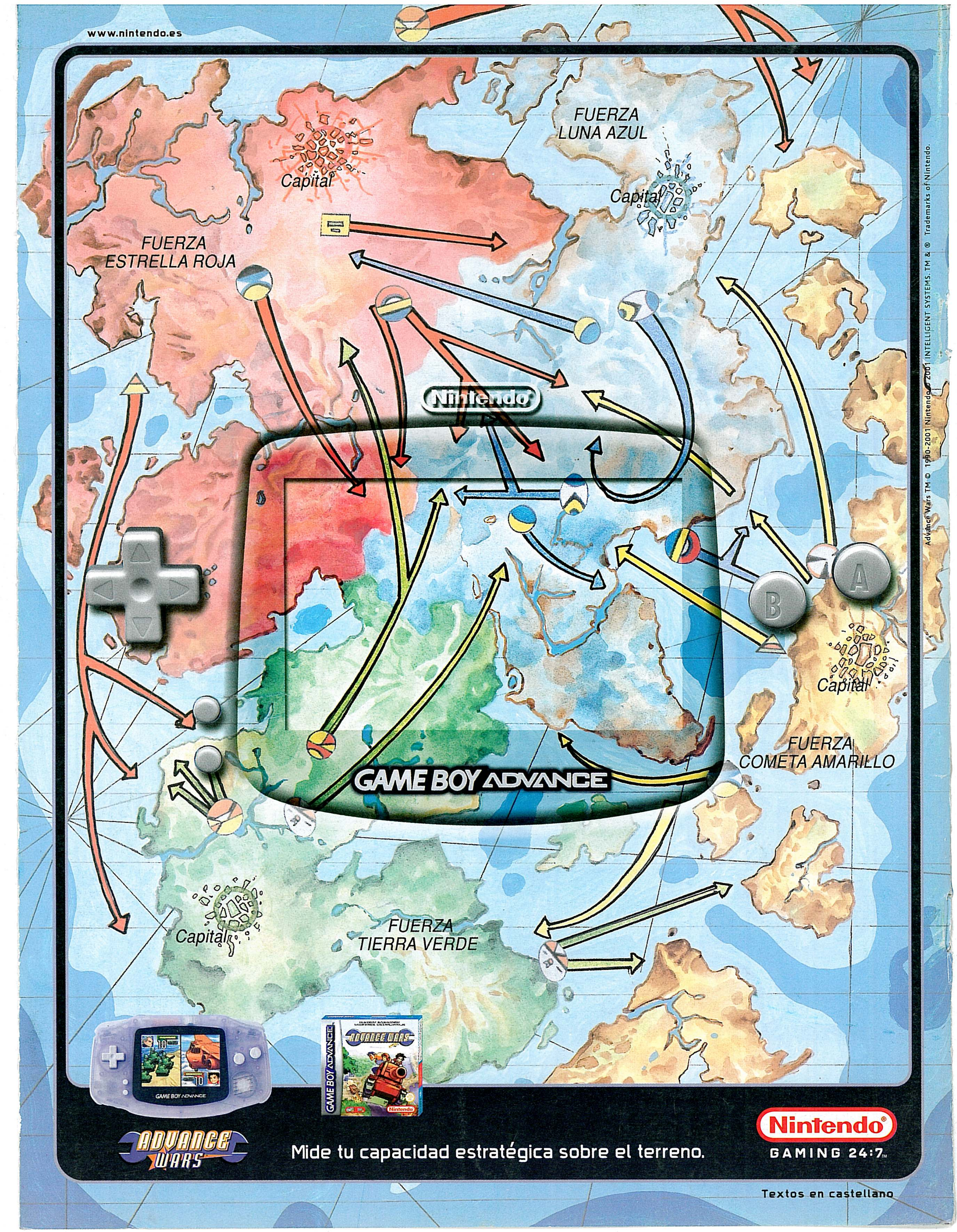
FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


www.nintendo.es
FUERZA LUNA AZUL
Capital
FUERZA ESTRELLA ROJA
Capital
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
A
B
Capital
FUERZA COMETA AMARILLO
Capital
FUERZA TIERRA VERDE
ADVANCE WARS
Mide tu capacidad estratégica sobre el terreno.
Nintendo
GAMING 24:7.
Textos en castellano
Advance Wars TM © 1990-2001 Nintendo © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® Trademarks of Nintendo.